

Wesley Alberto Alves

**MACULELÊ  
STORYBOARD E DIREÇÃO VISUAL PARA CURTA EM  
ANIMAÇÃO 3D**

Projeto de Conclusão de Curso (PCC)  
submetido ao Programa de Graduação  
da Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Design.

Orientador: Prof.<sup>a</sup>. Dra. Mônica Stein

Florianópolis

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor  
Através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária  
da UFSC.

Alves, Wesley Alberto

Maculelê Storyboard e direção visual  
para curta em  
animação 3d / Wesley Alberto Alves ;  
orientadora, Mônica  
Stein - Florianópolis, SC, 2016.  
104 p.

Trabalho de Conclusão de Curso  
(graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina,  
Centro de  
Comunicação e Expressão. Graduação em  
Design.

Inclui referências

1. Design. 2. Capoeira e Maculelê. 3.  
Roteiro e  
storyboard. 4. Direção de cena. 5. Animação  
3D. I. Stein,  
Mônica. II. Universidade Federal de Santa  
Catarina.  
Graduação em Design. III. Título.



Wesley Alberto Alves

**MACULELÊ: STORYBOARD E DIREÇÃO VISUAL PARA  
CURTA EM ANIMAÇÃO 3D**

Esta Dissertação/Tese foi julgado (a) adequado (a) para obtenção do Título de Bacharel e m Design e aprovado em sua forma final pelo Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Local, 22 de novembro de 2016.

---

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Mônica Stein, Dr.<sup>a</sup>  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>o</sup> Clóvis Geyer Pereira, M.e.  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>o</sup> Wiliam Machado De Andrade, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina





Este trabalho é dedicado a todos aqueles que desejam contar uma história que rompa as barreiras dos preconceitos e os limites impostos pelos dominadores e escravizadores que quando não de nossos corpos pelejam para acorrentar nossas mentes, tentando moldar pensamentos e atitudes aos padrões pré-estipulados. É dedicado a todos aqueles que a voz é abafada pelas limitações impostas pela sociedade dominadora.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus familiares, pelo amor, incentivo e apoio incondicional, dentre estes especialmente agradeço a minha mãe Maria Aparecida Alves, e avó Durce Aparecida de Jesus Alves heroínas as quais incentivaram e possibilitaram a busca pela formação em um ensino superior.

A minha namorada Bruna Costa Flor, pela sua dedicação e comprometimento ao me ajudar com revisões, ajustes e finalizações das diversas versões deste trabalho.

Meus agradecimentos aos amigos e companheiros de trabalhos que puderam contribuir com dicas e sugestões, algumas vezes valiosos outras nem tanto mas mesmo assim úteis.

A professora Mônica Stein, pela orientação, apoio e confiança e paciência ao tratar dos assuntos e me colocar na direção mais adequada para a concretização de cada etapa.

Ao Prof. Me. Clóvis Geyer pelas inúmeras dicas e conselhos sempre incentivando a levar este trabalho adiante.

Agradeço a todos os professores pertencentes ao corpo docente do curso de Design por me proporcionar o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional, por tanto que se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender. A palavra mestre, nunca fará justiça aos professores dedicados aos quais sem nominar terão os meus eternos agradecimentos.

## RESUMO

Este trabalho trata da elaboração de uma proposta de direção de cena para uma animação em 3D sobre um personagem e a capoeira. Iniciado na produção do roteiro, que deve conter os elementos suficientes para direcionar a história e criar situações que prendam o espectador até o fim. A direção de cena é um estudo que relaciona os acontecimentos com os sentimentos que cada cena deseja transmitir. Esta elaboração faz parte da pré-produção que está presente nos filmes, desenhos animados, séries entre outros. A ideia de como devem ser os resultados finais das cenas é elaborado pelo diretor, que ao ler o roteiro imagina as melhores maneiras de apresentar os acontecimentos, então precisa comunicar claramente o que deseja como resultado, para que sua equipe entregue algo dentro das suas expectativas. O storyboard geralmente é a ferramenta utilizada para esta tarefa, nele deve conter os elementos presentes nas cenas de como a ação deve acontecer, posição de câmera e geralmente alguns comentários do diretor. Dirigir cenas para representar um conto sobre a capoeira tem a intenção de colocar o espectador exatamente onde seja enfatizado cada golpe, movimento ou sentimento, para que o mesmo possa ser inserido no universo e algumas vezes no meio da ação.

**Palavras-chave:** Capoeira, Maculelê, Roteiro, Storyboard, Direção de cena, Animação 3D.

## ABSTRACT

This research deals with the elaboration of a proposal of direction of scene for a 3D animation about a character and the capoeira. Started in the production of the script, which should contain enough elements to direct the story and create situations that trap the viewer to the end. The direction of the scene is a study that relates the events to the feelings that each scene wishes to transmit. This elaboration is part of the pre-production that is present in the films, cartoons, series among others. The idea of what the final results of the scenes should look like is written by the director, who, when reading the script, envisions the best ways to present events, so he needs to clearly communicate what he wants as a result so that his team delivers something that meets their expectations. Storyboard is usually the tool used for this task, it should contain the elements present in the scenes of how the action should happen, camera position and usually some comments from the director. Directing scenes to represent a tale about capoeira intends to place the spectator exactly where each blow, movement or feeling is emphasized, so that it can be inserted in the universe and sometimes in the middle of the action.

**Keywords:** Capoeira, Maculelê, Script, Storyboard, Scene Direction, 3D Animation.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
1.1 Objetivos.....	3
1.1.1 Objetivo Geral .....	3
1.1.2 Objetivos Específicos .....	3
1.2. Justificativa .....	4
1.3 Metodologia do projeto .....	6
1.3.1 Definição do método. ....	6
1.4 Delimitação do projeto .....	9
<b>2 EMBASAMENTO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
2.1 A história da capoeira .....	10
2.2 Análise cinematográfica sobre o tema “capoeira” .....	14
2.2.1 Filme Esporte Sangrento (Only the Strong, EUA, 1993).....	14
2.2.2. Filme Besouro. (Brasil, 2009).....	17
2.2.3 A capoeira em filmes sobre outros temas.....	20
2.3 Contextualização de um universo cultural e estético. ....	22
2.4 Comunicação visual para a criação de cenas.....	24
<b>3 O PROJETO.....</b>	<b>28</b>
3.1 A construção do roteiro.....	28
3.1.1 O ato 1.....	29
3.1.2 O ato 2.....	30
3.1.3 O ato 3.....	30
3.2 A construção de storyboard.....	31
3.3 Posicionamento de câmera e explicação de cenas chave.....	36
3.3.1 Caso 1: Primeiro Jantar dentro da senzala. ....	36
3.3.2 Caso 2: Treinamento noturno na mata.....	39
3.3.3 Caso 3: Cena final.....	42
<b>4 CONCLUSÃO.....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>47</b>
<b>APÊNDICE A – O roteiro de Maculelê.....</b>	<b>49</b>
<b>APÊNDICE B – O storyboard de Maculelê.....</b>	<b>58</b>

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Double Diamond (DESIGN COUNCIL, 2005) – adaptado pelo autor	
Figura 2 - Esporte Sangrento (1993) – Plano geral para mostrar todo o enredo.	
.....	15
Figura 3 - Esporte Sangrento (1993) – Close, para enfatizar o momento.	15
Figura 4 - Esporte Sangrento (1993), ponto de vista subjetivo, para inserir o espectador na ação.	15
Figura 5 - Esporte Sangrento (1993), Plano americano em contra mergulho para valorizar o movimento.	15
Figura 6 - Esporte Sangrento (1993) ponto de vista subjetivo, para inserir o espectador na ação.	16
Figura 7 - Esporte Sangrento (1993) – Câmera subjetiva, causando a impressão do espectador realizar o golpe	16
Figura 8 - Esporte Sangrento (1993) Câmera subjetiva, causando a impressão do espectador realizar o golpe	16
Figura 9 - Esporte Sangrento (1993) Ponto de vista subjetivo, para inserir o espectador na ação.	16
Figura 10 - Besouro (2009) Plano geral mostrando o enredo	18
Figura 11 - Besouro (2009) Plano geral com ponto de vista mais baixo	18
Figura 12 - Besouro (2009) Plano conjunto para enfatizar a ação dos personagens enquadrados	18
Figura 13 - Besouro (2009) Plano geral com ponto de vista mais baixo	18
Figura 14 - Besouro (2009) Close no movimento para enfatizar a ação	18
Figura 15 - Besouro (2009) Plano geral com ponto de vista mais baixo	18
Figura 16 - Besouro (2009) Ponto de vista subjetivos, colocando o espectador na ação	19
Figura 17 - Besouro (2009) Ponto de vista subjetivos, colocando o espectador na ação	19
Figura 18 - Cena do filme Tekken	21
Figura 19 - Cena do filme Tekken	21
Figura 20- Filme o Imbatível 3	21
Figura 21- Filme o Imbatível 3	21
Figura 22 - Filme o Imbatível 3	21
Figura 23 - Estrutura do roteiro, adaptação de Field, pelo autor	29
Figura 24 - Base para esboços	31
Figura 25 - Áreas de interesse para tela	32
Figura 26 - Formulário do storyboard	33
Figura 27 - página 5 do storyboard	34
Figura 28 - página 10 do storyboard	34
Figura 29 - página 15 do storyboard	35
Figura 30 - página 45 do storyboard	35
Figura 31 - Ato 1 cena 11	36
Figura 32 - Ato 1 cena 11 - Explicado	38
Figura 33 - Ato 1 cena 11 - Explicado	38

Figura 34 - Ato 1 cena 30 .....	39
Figura 35 - Ato 1 cena 30 - Explicado.....	40
Figura 36 - Ato 1 cena 30 - Explicado.....	41
Figura 37 - Ato 3 cenas final .....	42
Figura 38 - Ato 3 cenas final - Explicado .....	44



## 1 INTRODUÇÃO

Ao pensar em elementos culturais que representam o Brasil, logo surge temas como samba, futebol, carnaval, capoeira entre outros. E mesmo que estes elementos de alguma forma representem o povo brasileiro, nem todos possuem conhecimento ou é praticante de algum destes acima listados. Enquanto em elementos culturais seus conhecimentos são transmitidos aos que neles estão inseridos.

Como uma prática legalizada a menos de um século,(CAPOEIRA, 1996), o mesmo acontece com a capoeira, pois sendo uma ferramenta de resistência ao controle imposto pela sociedade escravista, passou por muitas proibições até se configurar como patrimônio cultural brasileiro. Algumas outras práticas não resistiram e acabaram sendo oprimidas pela imposição da cultura do “homem branco”, perdendo assim espaço na sociedade, mas ainda podem ser encontradas de forma muito reduzidas dentro de práticas com maior abrangência e mais adeptos. A dança do Maculelê por exemplo, não é conhecida amplamente por todo o povo brasileiro, mas nasce da mesma mistura cultural que outros elementos ligados a cultura afro-brasileira. Como uma prática muitas vezes limitada e secundária acontece em grupos de capoeira ou de estudos e práticas da cultura negra.

Então, contar a história de Maculelê em uma animação 3D, exige que se aborde um pouco da história da capoeira. Transcrever estes eventos em um roteiro é o início do processo, mas surge o questionamento de como transmitir as mesmas sensações que a dança. Mas a escolha de fazer em animação 3D, cria possibilidades que se feitas em 2D ou até mesmo filmagem com pessoas, não seria possível.

Fora escolhida animação em 3D pois possibilita movimentos como: câmera lenta ou rotação ao redor de um personagem ou objeto, algo que no 2D são tarefas muito trabalhosas de serem executadas. E ainda mantém as facilidades de ir ao inusitado, que é uma grande diferença entre a animação sobre a produção de filmagem com pessoas.

Uma vez que a dança já se faz conhecida por seu nome e características, a obra de animação leva o mesmo nome pois trata-se de uma adaptação da história para um roteiro cinematográfico, onde os atos da narrativa de Maculelê (1, 2 e 3) direcionam o espectador por esta jornada através do tempo, levando ao Brasil colonial e percorrendo a vida de um jovem que ao conhecer os princípios da capoeira cresce em força e determinação, disposto a romper as amarras da escravidão.

Para apresentar todos estes elementos de forma clara e objetiva, cada cena precisa ser pensada e ajustada para transmitir todos os sentimentos

a força das ações que acontecem. Para esta finalidade a construção de um storyboard e o estudo de cada cena é uma tarefa que tem de ser executada, visando não somente transmitir a informação ao espectador, mas fazê-lo sentir pertencente aquele momento e situação.

Ao final cada cena precisa passar por um processo de avaliação para certificar-se de que alcançou seu objetivo, então todas as ferramentas utilizadas para a construção da cena voltam à tona para validar as escolhas realizadas, apresentando a cena finalizada em seu processo de comunicação.

## **1.1 Objetivos**

### **1.1.1 Objetivo Geral**

Realizar a direção de cenas por meio do storyboard para animação com uma história acerca da capoeira.

### **1.1.2 Objetivos Específicos**

- Criar um roteiro para adequar a história ao meio pelo qual será difundido, animação em 3D.
- Mostrar uma pequena parte da história da capoeira, sua prática em uma época que muitas das atividades realizadas pelos negros eram proibidas, difundindo sua cultura e questionando o regime escravista.
- Apresentar traços de como era o cotidiano da vida de um escravo na época de aproximadamente 1830.
- Levantar referências bibliográficas que tratam de temas que sustentam as apresentações feitas neste trabalho.
- Analisar a direção de cena de alguns filmes de capoeira.
- Criar o storyboard
- Dirigir as cenas para conseguir expressões mais condizentes a proposta da narrativa

## 1.2. Justificativa

A capoeira assim como as religiões afro-brasileiras, além de superar os impedimentos que outrora impostos pela sociedade escravista, cresceram de tal maneira a englobar outras manifestações. Para os não envolvidos com a elementos de origem africana, o contato com essa herança cultural se dá, apenas, através de contos e narrativas apresentadas por diversas formas de expressão artística tais como teatro, dança, cinema, animação entre outras.

[...] gostaria apenas de ressaltar que poucas pessoas entendem o verdadeiro significado do jogo da capoeira: mais que dança, luta, jogo, mais que um patrimônio da cultura brasileira, ela é uma forma de ver e viver a vida, uma ótica específica do mundo e dos homens transmitida de mestre a aluno através das gerações, [...]. (CAPOEIRA, 1996, p. 12).

A capoeira é a transformação da herança de práticas trazidas por escravos vindos de diversas regiões da África e atualmente pode ser encontrada em mais de cento e cinquenta países. (CAPOEIRA, 2011, p. 15). E com tanta riqueza de significados e saberes, carrega ao longo de seus mais de quatrocentos anos, de lutas e barreiras, uma bagagem social e cultural que a torna uma das mais importantes manifestações do povo brasileiro (CAPOEIRA, 1996, p 15).

Com tantas histórias que a capoeira tem para contar e com o apetite insaciável da humanidade por histórias (MCKEE, 1997, p 24), criar uma alternativa para difundir seu conhecimento é uma maneira de manter viva a herança deixada pelos escravos e seus descendentes. Contar a história de Maculelê por meio de uma animação digital é uma maneira diferente de apresentar a capoeira, o conto e a cultura.

Porém ao transitar por meios distintos de expressão, é necessário readequar a linguagem para que a mensagem possa ser transmitida de forma clara e alcance os objetivos esperados. A releitura de uma dança em um roteiro para animação digital se depara com essa realidade. É como FIELD (2001, p 11), diz em seu livro manual do roteiro, “O roteiro é uma história contada em imagens”. As transcrições dos elementos não verbais da dança precisam ser traduzidas em novos recursos visuais, mas que mantenham seu significado.

Diante desta situação é necessário pensar uma maneira para minimizar ao máximo a perda de informação que pode ser causada pela transição entre os meios e um estudo de como as produções cinematográficas, sejam de animação ou atuadas por pessoas, lidam com esta questão se faz extremamente necessário. Estudar a criação e composição de uma cena para que, mesmo sem diálogos, possa transmitir o máximo de informação de forma clara e objetiva é a melhor maneira de se alcançar a finalidade de se contar uma história.

"Um filme é composto de muitas tomadas. Cada uma requer colocar a câmera na melhor posição para ver os atores, cenário e ação daquele momento particular da narrativa" (MACELLI, 1998, P 11)

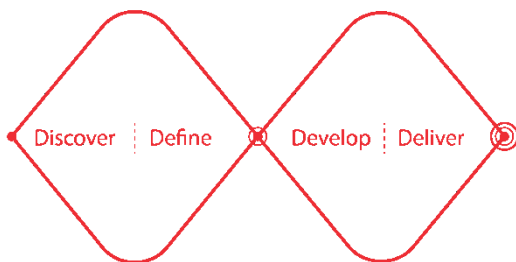
### 1.3 Metodologia do projeto

Para fazer o PCC realizou-se uma pesquisa de caráter exploratório, com fundamentação teórica a fim de fazer um levantamento bibliográfico de referências para construção de uma narrativa. Neste caso, procurou-se por uma base histórica e cultural deixada desde os primeiros relatos da capoeira até aos dias de hoje.

Após a obtenção dos dados levantados na etapa anterior, junto dos elementos aprendidos ao decorrer do curso de design na Universidade Federal de Santa Catarina, foi iniciado a construção do roteiro seguido do storyboard.

#### 1.3.1 Definição do método.

O método do Diamante Duplo, Double Diamond, desenvolvido pelo Design Council em 2005 apresenta de forma gráfica uma divisão para a realização de projetos de design (figura 1). Inicia-se com um pensamento divergente, abrangendo inúmeras possibilidades de ideias, para então entrar em um pensamento convergente, ajustando e selecionando as proposições mais adequadas para a solução do problema. (DESIGN COUNCIL, 2005)



**Figura 1 - Double Diamond (DESIGN COUNCIL, 2005) – adaptado pelo autor**

Com um total de quatro etapas distintas, o método se divide em:

Descobrir (Discover): etapa inicial do processo, posicionada no primeiro quarto do diagrama (figura 1), é a fase da divergência de ideias, responsável por propor hipóteses, identificar o problema, fazer o levantamento de dados e tendências. É a etapa da exploração do campo e da geração de alternativas para o fazer. É importante enfatizar que esta etapa termina com a definição do problema e um plano para solucioná-lo.

Definir (Define): posicionado no segundo quarto do diagrama (figura 1), esta é a etapa do filtro, a seleção das ideias mais adequadas para resolver o problema em questão. Nesta parte do processo são geradas as primeiras alternativas e onde se dá início ao desenvolvimento do projeto.

Desenvolver (Develop): posicionado no terceiro quarto do diagrama (figura 1), nesta etapa um ou mais conceitos são desenvolvidos, é constituída por métodos de desenvolvimento, gestão visual, trabalho interdisciplinar e testes para validar e avaliar os resultados alcançados.

Entregar (Deliver): etapa final do processo é composto pela validação do conceito final, submetendo este a uma sequência de testes e *feedbacks* para que finalmente chegue ao lançamento do produto.

O método apresentado foi aplicado a este trabalho da seguinte maneira:

Na primeira etapa, **descobrir**, foi levantado a ideia geral que é produzir um filme animado que tenha como tema a dança do Maculelê, prática difundida junto a capoeira, estendendo o tema para chegar a uma definição com mais detalhamento surgiu uma segunda necessidade a abordagem visual da animação a ser produzida, direcionando este trabalho totalmente para a comunicação visual de cada cena, fora determinado o tema direção visual das cenas para um filme sobre a capoeira em animação 3D. Ainda nesta primeira etapa foi elaborado um plano de ação que consiste em: realizar um pequeno resgate histórico sobre a capoeira; pesquisar referências bibliográficas para a construção do roteiro; construir o roteiro; buscar referências de como a capoeira é abordada em outros filmes, mesmo que não sejam em animação; apresentar um estudo de como a capoeira ou outras lutas aparecem nas cenas de produções áudio visuais e por fim, realizar um estudo de como lemos as imagens, cenas no caso deste trabalho.

Chegando a etapa seguinte, **definir**, que foi realizada visando selecionar as ferramentas para resolver as demandas levantadas na etapa anterior. Seguindo a ordem colocada é apresentado um pequeno resgate histórico de como a capoeira surge, se transforma e sua difusão; a construção do roteiro, baseado na bibliografia levantada na etapa anterior, com a finalidade de adequar a história ao meio que será transmitida; é apresentado um estudo de filmes que abordam o tema capoeira, ou outras lutas, e junto destes uma pequena análise como as cenas de luta foram construídas de maneira a valorizar os movimentos e posicionamentos; por

fim uma abordagem sobre a comunicação visual aplicada a cinematografia, relacionando aspectos de composição gráfica e composições cinematográficas.

Ao fim da etapa **definir**, é iniciada a seguinte o **desenvolvimento**, sendo feita a construção do storyboard que é o instrumento escolhido para ser utilizado como ferramenta de transmissão das instruções de direção de cena. Ainda na etapa de desenvolvimento apresentado um estudo detalhado exemplificando as decisões tomadas ao decorrer do processo de criação do storyboard,

A etapa de **entrega**, para este projeto apresenta três cenas com explicação das decisões tomadas, estas que ocorreram ao decorrer de toda a produção do storyboard, relacionando as pesquisas realizadas nas etapas anteriores e apresentando uma avaliação final do produto gerado.



### **1.4 Delimitação do projeto**

Este projeto de conclusão de curso é a pré-produção de uma história, criada sobre um conto folclórico, para que possa ser contada em animação digital produzida em animação.

Fazendo uso da licença poética para a criação da história a mesma isenta-se do compromisso de apresentar dados documentais inclusos com fidedignidade.

Este projeto propõe entregar os elementos apontados a baixo:

- um roteiro escrito e diagramado,
- um storyboard com detalhamento de cenas descritas para cada quadro,
- três estudos de cenas com a finalidade de transmitir com clareza as intenções de direção de cena da produção do storyboard especificando como foi feito o mesmo.

## 2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Para a realização deste projeto foi realizado uma pesquisa a fim de adequar o projeto a certo nível de qualidade. Estas estão descritas abaixo e organizadas de forma que possam ilustrar a construção e o crescimento do projeto.

Três frentes são abordadas aqui, a primeira é um resgate histórico cultural, com a finalidade de nos colocar a cerca de como se deu o desenvolvimento da capoeira como a conhecemos hoje; a segunda uma busca por referenciais cinematográficos já produzidos e com aceitação do público, apresentando uma análise destas obras; e por fim uma breve contextualização de estilo, aspectos arquitetônicos, indumentária e outros elementos relativos ao modo de vida da época, 1830.

### 2.1 A história da capoeira

Com um pouco mais de quatro séculos, mas muito deste tempo é de uma prática proibida, a capoeira é reprimida e muitas vezes perseguida (CAPOEIRA, 1996, p 15). Porém mesmo com todos estes impedimentos a força da luta e sobrevivência de uma cultura, rompe as barreiras e chega aos dias de hoje com reconhecimento em todo o mundo, passando a ser não apenas instrumento de dança e luta, mas sim uma ferramenta cultural encarregada de contar parte da história do povo negro no Brasil (CAPOEIRA, 1996).

Uma das manifestações culturais mais conhecidas no Brasil e reconhecidas no mundo, a Roda de Capoeira recebeu, nesta quarta-feira (26/11), da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), o título de Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade. Após votação durante a 9ª sessão do Comitê Intergovernamental para a Salvaguarda do Patrimônio Imaterial, a Roda de Capoeira ganhou oficialmente o título. A reunião da Unesco, que começou na segunda-feira (24/11), segue até a próxima sexta-feira (28/11) na sede da organização em Paris. (BRASIL. ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO MINISTÉRIO DA CULTURA. . Roda de Capoeira recebe título de Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/>>

/asset\_publisher/OiKX3xlR9iTn/content/id/1230742>.  
Acesso em: 01 nov. 2016.)

Para facilitar o estudo de sua evolução, a história da capoeira geralmente é dividida em três partes distintas, cada uma é composta de mudanças em todo o sistema social que por sua vez transforma a maneira se ver e pensar as práticas ligadas aos negros, sendo estes escravos ou libertos. Escravidão, marginalidade e prática nas academias são as denominações destas épocas formando a linha de tempo e evolução da capoeira.

“Esta divisão – embora simplista e superficial – tenta dar em poucas palavras uma visão panorâmica cujo maior mérito é ressaltar a força, a capacidade de adaptação e sobrevivência, e a resistência – inacreditáveis – da capoeira.”  
(CAPOEIRA, 1996, p15).

### **2.1.1 Escravidão.**

A etapa da história da capoeira conhecida como escravidão, retrata a vida dos negros africanos trazidos para o Brasil para a mão-de-obra escrava, e sua adaptação sob as regras da sociedade escravista, das proibições e obrigações, da realidade e retaliação de uma cultura miscigenada - oriunda de diversas regiões da África - e de uma rebeldia velada que se esconde entre as brechas da opressão.

A capoeira surge não especificamente em um lugar ou região, mas como uma manifestação do inconsciente coletivo negro, que com o intuito de vencer todas as barreiras impostas por seus dominadores, fazem uso de ferramentas culturais, pois em uma consolidação de seus costumes e cultura os espaços conquistados inserem-se imperceptivelmente nos já existentes.

“[...] as lutas, danças, ritmos e instrumentos musicais – de diferentes etnias africanas – não se fundiram para ‘escapar as proibições e iludir os senhores brancos’, mas que esta síntese se deu – após 1830 – seguindo uma tendência geral da comunidade negra onde a luta armada, impossível de vencer, foi substituída por uma conquista de espaço e de território através da cultura. E que o

jogo não teve uma matriz em um centro irradiador único, mas brotou espontaneamente e com formas diferenciadas em diferentes locais – materializando no Brasil, entre 1830 e 1930, um determinado arquétipo que existia no inconsciente coletivo negro.” (CAPOEIRA, 1996, pg. 40).

Logo, fica claro que a capoeira surge como uma manifestação cultural, não como uma luta, ou como uma dança, mas sim como uma mistura para desvencilhar-se de especulações e sanções, mesmo assim ainda de certa forma restrita pelos donos de escravos, que não a coíbiam, mas simplesmente procuravam limitar sua prática, com o intuito de fazer com que não houvesse uma possibilidade de união entre os negros trazidos para o Brasil, difundindo uma certa rivalidade.

[...] desde o início da colonização até meados do século XIX, era de interesse dos administradores coloniais e donos de escravos permitir as manifestações culturais negas, não só como válvula de escape para as tensões inerentes à escravidão, mas principalmente para acentuar as rivalidades tribais, que não eram tão fortes a ponto de, por exemplo, provocar uma guerra entre os grupos, mas ainda assim existiam. Era dividir e reinar. (CAPOEIRA, 1996, p. 26).

O surgimento da capoeira está ligado aos ritos religiosos, não por terem alguma afinidade ou finalidade em comum, mas sim por estarem condicionadas aos mesmos espaços de prática, pois a cultura negra passava por uma vigília constante dos sacerdotes da igreja católica e senhores de escravos. Capoeira, em seu livro, coloca que “Nessas ordens religiosas os escravos podiam dedicar-se às suas devoções ou relacionamentos particulares, mas sob os olhares vigilantes dos senhores e da igreja católica” (CAPOEIRA, 1996, pg. 27).

A escravização do negro o transformou em uma espécie de objeto, uma mera ferramenta, com a única finalidade de alcance material, esta coisificação o transforma em uma peça descartável, neste ponto é onde surge a capoeira como uma espécie de discurso não verbal, como uma resistência articulada instalada para assegurar a sobrevivência do negro, movimento que de dentro do próprio sistema é capaz de criar uma saída. (CAPOEIRA 1996, pg.30),

No ano de 1808 é vinda para o Brasil a família real portuguesa, assim que chegam, em poucos anos surgem no Rio de Janeiro as primeiras proibições e repreensões as manifestações negras que, até então, eram toleradas.

### **2.1.2 Marginalidade**

Neste momento da história da capoeira a escravidão já foi abolida por lei, mas o negro ainda não tem seus espaços reconhecidos pelos indivíduos da sociedade outrora dominadora e ainda opressora, deixando muitos aspectos culturais praticados pelos negros na ilegalidade passível até de prisão de seus praticantes caso fossem pegos em flagrante.

A escravidão é abolida no Brasil em 1888, porém não há espaços na sociedade que são reservados aos negros libertos, ao contrário, são reduzidos e inclusive é criada uma série de legislações que coíbiam práticas de atividades, que até então eram feitas pelos negros. Em 1890 a capoeira foi colocada no código penal da república. “Fazer nas ruas e praças públicas exercícios de agilidade e de destreza corporal conhecida pela denominação de capoeiragem ‘ acarretava pena de prisão celular de dois a seis meses. ” (CAPOEIRA, 1996, p. 43).

Além das proibições à capoeira, e agora ao negro liberto, os que não conseguiam espaços para exercer algum trabalho, acabavam por cair na marginalidade, e sendo capoeiristas levam a luta consigo. É importante enfatizar que há uma divergência nos acontecimentos da Bahia e de outros locais como Rio de Janeiro e Recife, pois a capoeira baiana é a que acaba por sobrevivendo, isto se dá por uma ligação forte com as religiões, o que não impede da perseguição, mas certamente a ameniza. (CAPOEIRA, 1996 p 56).

## **2.2 Análise cinematográfica sobre o tema “capoeira”**

A capoeira está presente em muitos filmes que abordam temas sobre escravidão, religião afro-brasileira ou algum acontecimento na Bahia. Porém mesmo aparecendo como parte complementar ao enredo de produções como *O pagador de promessas* (Brasil, 1962) e *Quilombo* (Brasil, 1988), sua aparição com tema principal em filmes não é tão recorrente.

Segue a seguir uma análise de dois exemplos que possuem como tema central da trama a capoeira, não fora encontrado outros materiais, filme ou animação, que abordem como tema central a capoeira.

É apresentada uma pequena sinopse, para contextualizar o desenrolar da trama, e então mostrado algumas características da capoeira em cada uma das obras escolhidas, sendo uma produção estrangeira realizada nos Estados Unidos e a outra no Brasil.

### **2.2.1 Filme Esporte Sangrento (Only the Strong, EUA, 1993)**

O filme trata da história de um soldado dos Estados Unidos que passou algum tempo no Brasil e aprendeu os fundamentos da capoeira. Retornado a sua cidade de origem, decide ensinar a alguns adolescentes problemáticos da escola local, o objetivo é aplicar um pouco de disciplina à vida destes jovens para que possam assumir o controle de suas próprias vidas e criar perspectivas diferentes da violenta e criminosa realidade do bairro onde vivem.

O filme tem uma abordagem da capoeira inicialmente como um esporte e uma arte marcial, apresenta aspectos que são ensinados na capoeira, transmite o sentido de luta para a defesa e não uma arte de ataque, a trama mostra que para quem não a pratica seus movimentos podem parecer estranhos e comparados a uma dança. Também é mostrada a forte relação com a natureza intrínseca ao esporte, mostrando a boa relação entre corpo e mente, para alcançar um equilíbrio ideal para sua prática.

O filme todo gira em torno da capoeira e dos problemas sociais, o antagonista da trama também é um mestre de capoeira e ao final do filme é feito um duelo entre os dois mestres capoeiristas.

Ao decorrer do filme é mostrado algumas rodas de jogo, onde é praticado sem a intenção de ferir o adversário, e algumas lutas onde a capoeira enfrenta lutadores sem técnica ou outros capoeiristas. As cenas de luta apresentam características semelhantes ao longo do filme, sempre a valorizar os movimentos e ação.

Logo nos primeiros instantes do filme, junto aos créditos iniciais, há uma roda de jogo, que mostra vários capoeiristas se divertindo ao jogar a capoeira, nessa roda as cenas são compostas de forma a dar um apanhado geral do que está acontecendo (figura 2), mostra os berimbaus, os capoeiristas entrando no jogo, alguns movimentos acrobáticos, entrando em uma série de movimentos de luta, o que muda os posicionamentos de câmera. Ao geral quando é mostrada a luta da capoeira em *Esporte Sangrento*, o ponto de vista é um pouco baixo - não chega a fazer um contra mergulho (figura 5) – mas é como se a câmera fosse segurada por uma criança ou alguém agachado.

Durante as lutas constantemente há cortes de enquadramento para mais próximos dos lutadores e quando isto acontece a câmera é aproximada ao máximo da luta, e na maioria dos casos colocada atrás de quem desfere o golpe (figuras 4, 8). Em alguns golpes a câmera viaja junto do mesmo, assumindo um ponto de vista subjetivo e colocando o espectador na ação (figura .6 e 7).



**Figura 3 - Esporte Sangrento (1993) – Close, para enfatizar o momento.**



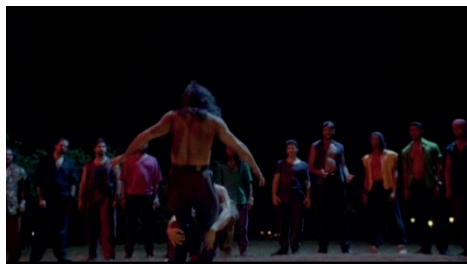
**Figura 2 - Esporte Sangrento (1993) – Plano geral para mostrar todo o enredo.**



**Figura 5 - Esporte Sangrento (1993), Plano americano em contra mergulho para valorizar o movimento.**



**Figura 4 - Esporte Sangrento (1993), ponto de vista subjetivo, para inserir o espectador na ação.**



**Figura 6 - Esporte Sangrento (1993)**  
ponto de vista subjetivo, para inserir o  
espectador na ação.



**Figura 7 - Esporte Sangrento (1993) –**  
Câmera subjetiva, causando a impressão  
do espectador realizar o golpe



**Figura 8 - Esporte Sangrento (1993)**  
Câmera subjetiva, causando a impressão  
do espectador realizar o golpe



**Figura 9 - Esporte Sangrento (1993) Ponto**  
de vista subjetivo, para inserir o espectador  
na ação.



### **2.2.2. Filme Besouro. (Brasil, 2009)**

O filme lançado em 2009 remonta uma das maiores lendas contadas pela capoeira e pelos capoeiristas. Retrata a história de um homem que sozinho poderia lutar contra um batalhão e sairia vitorioso, este homem é conhecido como Besouro Mangangá, ou Besouro Cordão de Ouro. A lenda de besouro diz que ele tinha o corpo fechado, arte de magia afrodescendente que impede que mazelas aconteçam a quem for submetido ao ritual, por este motivo muitos de seus inimigos o temiam pois sabiam que não poderiam vencê-lo. O filme é retratado na década de 1920, época onde a escravidão já havia sido abolida porem muitos ainda viviam sob o controle dos coronéis donos das fazendas.

No filme as misteriosas forças da natureza se personificam como os orixás das religiões afrodescendentes, estes conferem ao personagem principal, Besouro, uma capacidade sobrehumana o colocando em vantagem nas batalhas que trilha ao decorrer da trama. A grande missão de Besouro é quebrar os últimos elos da corrente que ainda prende seu povo aos moldes da submissão e escravidão.

As indumentárias dos negros são representadas em algodão cru e sem muito acabamento ou refinamento, o que confere um ar de pobreza quando comparado as vestimentas dos “brancos” que aparecem.

Todas as cenas de lutas que aparecem no filme são de capoeira, seja contra capoeirista, nas rodas de jogo, ou enfrentando os capatazes que constantemente perseguem os negros. As posições de câmera valorizam muito os movimentos da capoeira, com enquadramentos que focam nos golpes e uma dinâmica que insere o espectador no jogo.

Assim como acontece no filme analisado anteriormente, constantemente o espectador é colocado no meio do jogo ou da luta com a câmera logo atrás de quem realiza ou recebe o golpe (figuras 13, 16 e 17). Também notamos a utilização de um ponto de vista mais baixo para as cenas de luta, acentuando a valorização dos movimentos contínuos da capoeira nessas tomadas, mostrando a relação que existente entre a capoeira e o chão (figuras 12 e 13).



**Figura 14 - Besouro (2009) Close no movimento para enfatizar a ação**



**Figura 15 - Besouro (2009) Plano geral com ponto de vista mais baixo**



**Figura 13 - Besouro (2009) Plano gral com ponto de vista mais baixo**



**Figura 12 - Besouro (2009) Plano conjunto para enfatizar a ação dos personagens enquadrados**



**Figura 10 - Besouro (2009) Plano geral mostrando o enredo**



**Figura 11 - Besouro (2009) Plano geral com ponto de vista mais baixo**



**Figura 16 - Besouro (2009) Ponto de vista subjetivos, colocando o espectador na ação**



**Figura 17 - Besouro (2009) Ponto de vista subjetivos, colocando o espectador na ação**

### **2.2.3 A capoeira em filmes sobre outros temas.**

Aparecendo em outros filmes que abordam torneios de lutas ou disputa de estilos, a capoeira é representada, para citar alguns, Tekken (EUA, 2009), O imbatível 3 (EUA, 2010). Na maioria dos filmes de sobre o tema luta, as cenas são feitas para valorizar os movimentos e golpes, sendo posicionada diferentemente do que vimos no subitem anterior em uma posição que não é voltada para valorizar os movimentos da capoeira, e sim mostrar os momentos da luta de forma geral. Além do mais como nos exemplos acima, a capoeira é apresentada como uma arte apenas existente, sem enfatizar ou aprofundar informação referente a sua prática ou técnica.

É muito recorrente encontrar referência à capoeira em filmes que tratam do estado da Bahia, falam um pouco da história da escravidão no Brasil, dois filmes citados na introdução deste subitem apresentam a capoeira como uma prática constante e natural no ambiente em que a trama se desenrola. Mas a capoeira na maioria destes casos aparece apenas como um pano de fundo enquanto algumas ações mais importantes se desenrolam, quando alguma vez destacada é evidenciada a música e alguns movimentos, que neste caso são bem valorizados com um posicionamento de câmera bem adequado o estilo e movimento.

A apresentação da capoeira por meio de composição cinematográfica tem de ser feita a valorizar seus movimentos e nuances, com a intenção de capturar a importância do momento, este breve estudo mostra que a utilização de um ponto de vista um pouco mais baixo e o uso de pontos de vista com distâncias subjetivas são exemplos deram certo nos estudos apresentados anteriormente, e a utilização de planos mais abertos servem para mostrar a relação geral e inserir a capoeira ao ambiente tornando-a uma peça de composição dos acontecimentos do ambiente.



**Figura 22 - Filme o Imbativo 3**



**Figura 21- Filme o Imbativo 3**



**Figura 20- Filme o Imbativo 3**



**Figura 19 - Cena do filme Tekken**



**Figura 18 - Cena do filme Tekken**

### 2.3 Contextualização de um universo cultural e estético.

A vida do negro trazido pelos navios era difícil a começar pela viagem. A taxa de mortalidade era imensa e devido as precárias instalações e aos poucos cuidados com a higiene, os navios do tráfico de negros eram popularmente conhecidos como tumbeiros. Os negros que conseguiam desembarcar estavam em situações muito precárias.

Com elevadas taxas de mortalidade, aqueles que sobreviviam chagavam aos vários portos e às praias nas Américas em péssimas condições de saúde: magros, debilitados, com problemas de pele ou com doenças mais graves (FARIAS, 2008, pg. 15).

Não era raro deixar os negros recém-chegados em espécies de depósitos para que pudessem se recuperar das mazelas sofridas durante a viagem, esta quarentena servia para garantir aos traficantes uma possibilidade de lucro maior.

Estamos longe daquela visão do escravo infantilizado, tornado estúpido pela violência do ‘sistema’ e/ou diligente pela eloquência de um brado abolicionista, portanto incapaz de raciocínio complexo, apenas voltado para a busca de uma abstrata ‘liberdade’. (FARIAS, 2008, pg. 38).

A arquitetura abordada aqui, é referente a época em que o açúcar do Brasil estava em alta no comercio exterior. Cada engenho era constituído de uma maneira singular, forma, distribuição e referências arquitetônicas distintas, porém todos apresentavam uma série de estruturas básicas para dar suporte ao processo de beneficiamento da cana para a obtenção do açúcar.

As reproduções arquitetônicas não eram de forma alguma uma representação das casas ou construções portuguesas, eram como se fossem novas expressões transformadas para se adequarem ao ambiente ao qual se encontravam. “[...] não foi nenhuma reprodução das casas portuguesas, mas uma expressão nova correspondendo ao nosso ambiente físico [...]” (AZEVEDO, 1990, pg. 95)

Os terrenos tinham uma organização recorrente, conhecidos como quadrilátero principal do engenho, eram constituídos pela casa-grande, capela, fábrica e senzala. A distribuição das edificações se davam da seguinte forma, em uma parte do terreno, na parte mais alta ficavam a casa grande e a capela, e nas partes mais baixas as senzalas e as fábricas, estas geralmente mais próximos aos rios ou mares. O número de edificações poderia variar de acordo com a prosperidade de cada engenho.

Dentre as construções, as que mais se destacavam em função de qualidade e acabamento, eram casa-grande, geralmente feita com paredes largas, de pedras e cal, com telhados de quatro águas, e com divisões de quartos. Depois vinham as capelas, que se diferenciavam por seu tamanho menor e algumas características arquitetônicas recorrentes das capelas da época. A posição privilegiada da casa-grande, facilitava ao senhor cuidar do andamento das coisas em sua propriedade. As senzalas eram as construções mais simples, geralmente construídas de pau-a-pique e barro, cobertas por palha. Já os engenhos possuíam estruturas abertas com telhados sustentados por colunas e pé direito bem alto. (AZEVEDO, 1990, p96).

## 2.4 Comunicação visual para a criação de cenas.

A evolução dos meios de comunicação elevou o nível e a velocidade da transferência de informação a patamares inimagináveis e a medida que as ferramentas evoluíram o aprendizado de como a utiliza-las é indispensável. Basta abrir um livro de história qualquer para perceber que a comunicação por meio imagens é algo muito presente na história da evolução do ser humano e atualmente transmitir uma informação por meio de imagens é uma tarefa mais do que fácil, com o uso das câmeras digitais e computadores.

A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana. (DONIS, 1973, p 07)

Junto da evolução na forma de se comunicar surge o cinema e encantando as pessoas torna-se algo indispensável no mundo atual. “O mundo hoje consome filmes, romances, teatro e televisão em tanta quantidade e com uma fome tão voraz...” (MCKEE, 1997, p 25). Do surgimento do cinema até a atualidade, as necessidades continuam as mesmas, contar uma história de forma clara e objetiva. E sendo o cinema uma forma de comunicação predominantemente visual, entender a maneira de como as pessoas recebem esta informação é necessário para o êxito no processo de comunicação.

“Os elementos visuais são manipulados com ênfase cambiável pelas técnicas de comunicação visual, numa resposta direta ao caráter do que está sendo concebido e ao objetivo da mensagem.” (DONIS, 1973, p 23)

São muitas as técnicas disponíveis para aplicação em busca das soluções visuais, o cinema se utiliza muito destas que iniciando no posicionamento de câmera tem a finalidade dirigir o olhar do espectador.

Cada vez que a câmera é movida para um novo ponto, duas questões devem ser respondidas: Qual é o melhor ponto de vista para filmar esta parte do evento? Quanto de área deve aparecer nesta tomada? (MASCELLI, 1998, p 8).



O storyboard entra em ação antes destes posicionamentos, sendo o custo de produção consideravelmente menor do que pagar toda uma equipe, operador de câmeras, atores, diretores, entre outros, para fazer experimentações com filmagens (SIMON, 2007). Com a intenção de servir como estudo antes da filmagem, o storyboard deve ser claro ao informar o que está acontecendo na ação e como os recursos visuais são aplicados.

Ao se tratar de animação fica ainda mais importante a construção dos storyboards, pois serve para direcionar os animadores de como executar exatamente o que está acontecendo na cena, como esta ação deve se dar e qual o sentimento que deve transmitir. (SIMON, 2007, p 64).

O posicionamento de câmera e a definição dos pontos de vistas são pensadas levando em consideração onde, quando e como a ação acontece pois caso mudam cenários, de dentro para fora, horários, do dia para noite, iluminação, do claro para o escuro. Uma composição pode não funcionar bem. Estes elementos determinam a maneira visual que a mensagem será transmitida, através do uso de contrastes, composição de planos, e ângulo de visão, posição dos elementos, mantendo a atenção do espectador onde se é esperado (FOWLER, 2002).

Com todas estas informações para direcionar o início da construção do storyboard, ainda é preciso entender o comportamento do material gerado de acordo com o formato da tela, sendo utilizado dois formatos básico, 4:3 caracterizado por ser mais próximo ao quadrado, e o formado 16:9 sendo mais retangular (EBU, 2016). A definição do formato de apresentação é relevante pois determina onde passam as diagonais da tela, influenciado nas divisões para se criar uma composição dentro dos parâmetros apontados acima.

Segue uma breve descrição e definição de planos quanto à distância entre a câmera e o objeto filmado também conhecido como enquadramento, quanto ao quanto ao ângulo vertical e quanto ao ângulo horizontal.

- **Plano geral:** mostra uma paisagem ou um cenário completo.
- **Plano de conjunto:** mostra um grupo de personagens.
- **Plano médio:** mostra um trecho de um ambiente, em geral com pelo menos um personagem em quadro.

- **Plano americano:** mostra um único personagem enquadrado não de corpo inteiro (da cabeça até a cintura, ou até o joelho).
- **Primeiro plano:** mostra um único personagem em enquadramento mais fechado que o plano americano (em muitas situações, o primeiro plano é considerado sinónimo de close-up).
- **Plano próximo, grande plano ou close-up (ou apenas close):** mostra o rosto de um personagem.
- **Plano detalhe:** mostra uma parte do corpo de um personagem ou apenas um objecto.

#### Angulação vertical

- **Plongê** (do francês plongée, "mergulhado") ou Picado: a câmara está posicionada acima do seu objecto, que é visto, portanto, em ângulo superior. No exemplo mais simples, filma-se um personagem colocando-se a câmara acima do nível de seus olhos.
- **Contra-plongê** ou Contra-picado: a câmara colocada abaixo do objeto faz com que o espectador veja a cena de baixo para cima (por exemplo, abaixo do nível do olhar do personagem).
- **Zenital** (ou plongê absoluto): a câmara é colocada no alto do cenário, apontando diretamente para baixo. Seu nome provém da palavra zênite, que é o ponto central do céu quando olhamos diretamente para ele.
- **Contra-zenital** (contra-plongê absoluto): a câmara aponta diretamente para cima.

### Ângulação horizontal

- **Frontal:** é o plano em que a câmara filma o personagem ou objeto de frente.
- **Lateral** (ou de perfil): o personagem é visto de lado.
- **Traseiro:** o personagem é visto por trás.
- **Plano de 3/4:** ângulo intermediário entre o frontal e o lateral (assim chamado porque mostra aproximadamente 3/4 do rosto do personagem).
- **Plano de 1/4:** ângulo intermediário entre o lateral e o traseiro.

## 3 O PROJETO

### 3.1 A construção do roteiro.

Esta de etapa, de suma importância, inicia-se com um questionamento básico: o que é um roteiro? E para responder esta questão foi utilizado a definição dada por Syd Field em seu livro manual do roteiro.

O roteiro é como um substantivo — é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua "coisa". Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. (FIELD, 2001, p12).

Uma vez respondida a questão inicia-se a busca para transformar a história, contada pela dança, em roteiro, para que possa ser apresentada por imagens. As etapas tornam-se claras a medida que dividimos personagens, lugares e ações, para começar a delimitar a história. Os personagens são: Maculelê, protagonista da trama; mestre Karasi, patriarca do grupo de escravos no engenho; mestra Njeri, filha de Karasi e tutora de Maculelê. Lugares são em grande escala dois, engenho de açúcar e quilombo, mas ainda temos uma pequena divisão para estes dois, suas partes específicas como senzala e canavial, para o engenho e cabanas e mata fechada, para o quilombo.

Para tratar da ação é necessária uma atenção maior, pois é o que determina o fluxo de nossa história, mas não acontece sozinha ou por mágica, é sempre ligada a alguém e então vem os resultados, “Ação é o que acontece; personagem, a quem acontece.” (FIELD, 2001, p20). Esse fluxo neste roteiro acontece na seguinte cadeia: chegada ao engenho, acolhimento pelo patriarca dos escravos, morte de Karasi, acolhimento por Njeri, treinamento na arte da capoeira, crescimento (passagem do tempo), morte do feitor, fuga para o mato, tiro na perna, acolhimento pelo quilombo, recuperação (passagem do tempo), invasão do quilombo, morte/ressurreição, libertação do quilombo, morte.

Sendo trabalhoso organizar esta quantidade de ações, algumas maiores e desencadeadora de outras, buscar uma maneira de esclarecer a ordem de acontecimentos, é necessário entender a estrutura da história em um roteiro. “O roteiro, enquanto "sistema", é feito de finais, inícios, pontos de virada, planos e efeitos, cenas e sequências.” (FIELD, 2001, p 86).

Sabendo que para adequar-se ao sistema, entendê-lo é fundamental para então dividir a história e criar os pontos de interesse, a estrutura apresentada por Field (2001) em seu livro é uma estrutura de três atos, onde cada um é composto de uma sequência de cenas que leva ao próximo, no caso do último ao final da trama.

A seguir uma resumida explicação de como o roteiro está estruturado, é apresentado uma descrição basicamente descrevendo os



principais acontecimentos e os pontos de virada de cada ato, o roteiro na

**Figura 23 - Estrutura do roteiro, adaptação de Field, pelo autor**  
 integra pode ser conferido no APÊNDICE A – O roteiro de Maculelê.

### 3.1.1 O ato 1

Responsável pela apresentação dos personagens, local e situação dramática, o primeiro ato onde Maculelê chega ao engenho situado no litoral nordestino e é apresentado aos demais personagens da trama, mostra brevemente como são os tratamentos dos brancos, feitores, para com os negros, escravos. Também é apresentado a relação de comunidade e respeito que os negros nutrem entre si.

Logo após esta breve apresentação do ambiente e personagens, a ação é direcionada para os acontecimentos acerca da capoeira, onde junto do protagonista, somos apresentados ao jogo de capoeira e vemos o impressionante poder de ataque e defesa quando Njeri derruba um homem maior do que ela.

Ainda no primeiro ato é apresentado todo o treinamento de Maculelê e seu crescimento, passando de menino medroso para homem

valente, levando ao clímax do ato 1, o ponto de virada é o momento do enfrentamento, onde o escravo rebela-se contra seu algoz e foge para ganhar sua liberdade. A fuga representa a transição, ponto de virada, do ato 1 para o ato 2.

### **3.1.2 O ato 2**

Iniciando com a fuga e o ferimento na perna por Maculelê, inicia um momento de reflexão e introspecção, levando o protagonista a entender o que está acontecendo, e onde está, há uma expansão da consciência do protagonista aqui, percebe todo o espírito de comunidade desenvolvido pelo grupo quilombola. Em recuperação e observando o dia-a-dia.

Este momento de calma e tranquilidade dura tempo suficiente para uma recuperação parcial, pois o quilombo é invadido por um grupo de caçadores de escravos foragidos, Maculelê tenta com todas as forças defender seu novo lar, mas acaba sendo atingido por um tiro fatal disparado pelo irmão do feitor que assassinara na fazenda. Sendo a sequência do tiro o ponto de vira para o ato 3 e a finalização da história.

### **3.1.3 O ato 3**

Neste momento acontece a experiência espiritual do protagonista, encontra novamente Karasi, que em uma conversa, decide unir forças ao espírito do velho para poderem juntos defenderem o sonho de liberdade das pessoas que habitam o quilombo.

Miraculosamente um brilho emana do corpo caído de Maculelê, os invasores se espantam com o acontecimento sobrenatural e alguns tentam fugir, mas acabam todos mortos. O quilombo está quase que totalmente destruído, mas todos os habitantes quilombolas estão a salvo então. Os espíritos de Maculelê e Karasi se vão, mas deixam sua força de vontade e de liberdade nos bastões que continuam a brilhar.

Após a roteirização da história, é passado para a construção do storyboard, que serve para esclarecer como todo o trabalho deve ficar ao final do processo.

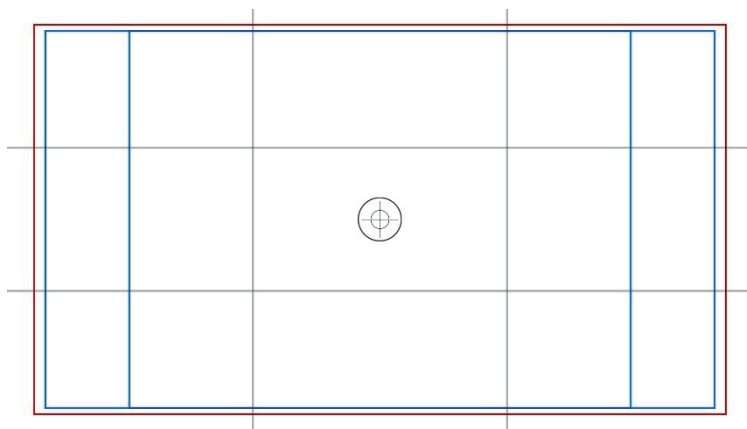
### 3.2 A construção de storyboard.

Construído baseado no roteiro, o storyboard tem o intuito de transmitir a ideia visual de cada cena, para isto é necessário pensar os enquadramentos, movimentos de câmeras e de personagens, servindo como a principal ferramenta de direção de cena (SIMON, 2001).

Para este trabalho o storyboard foi inteiramente focado na ação dos personagens, pois apesar da trama estar com local e tempo definidos, não fora dedicado tempo para criação de cenários, estes quando aparecem nos desenhos dos quadros aparecem como sugestão, mas é algo que deve ser pensado a posteriori.

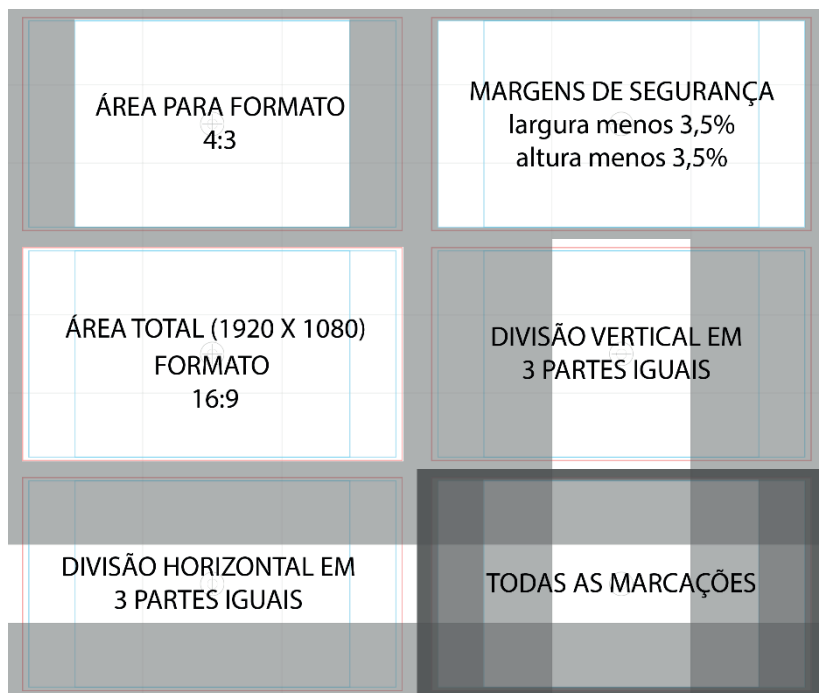
Cada quadro fora desenvolvido pensando em algumas regras de enquadramento para valorizar a ação, estas regras serão explicadas no subitem a seguir, onde é apresentado um estudo detalhado de três cenas selecionadas pelo autor, justificando por meio destas cenas as escolhas que realizadas durante a produção de todos os quadros.

Afim de facilitar o desenvolvimento dos esboços fora utilizado um grid, sistema de guias, criado pelo autor respeitando a divisão da tela em nove partes, três partes iguais na horizontal e igualmente na vertical, também fora criado uma delimitação dos tamanhos de quadros de apresentação para monitores/tv, proporção 16:9 e 4:3. (EBU, 2016).



**Figura 24 - Base para esboços**

De acordo com a figura 24 nota-se a presença de diversas subáreas, tendo o retângulo central como ponto de referência, e sendo seus vértices os pontos de maior relevância para o posicionamento de quaisquer elementos, os desenhos foram criados utilizando estes parâmetros. Na figura 20 podemos observar cada área com maior destaque.



**Figura 25 - Áreas de interesse para tela.**

Com estas informações e o grid base constituído, é dado início ao esboço do storyboard, utilizando o grid com o campo visual de uma câmera os elementos são posicionados, o foco da ação é nos personagens, visto que este trabalho visa representar uma prática suas ações e movimentos.



Para reduzir ruídos no entendimento das imagens, fora utilizado um layout, adaptado, retirado do livro Storyboard motion in art (SIMON, 2007). Este layout cruza as informações do roteiro, as ações do personagem e a instrução do diretor.

PROJETO:		ARTISTA:		PÁGINA:		
CENA	IMG	CENA	IMG	CENA	IMG	
AÇÃO:						
DIALOGO:						
DESCRIÇÃO:						

Figura 26 - Formulário do storyboard

A seguir algumas partes finais do storyboard, para exemplificar a aplicação da ferramenta apresentada na figura 21, o storyboard completo pode ser encontrado no APENDICE B ao final deste relatório.




PROJETO: Maculelê				ARTISTA: Wesley Alberto Alves				PÁGINA: 5									
CENA		004	IMG	ATO1.013		CENA		004	IMG	ATO1.014		CENA		004	IMG	ATO1.015	
																	
AÇÃO:																	
DIALOGO:				--				--				--					
DESCRÇÃO:				começa a andar em direção a câmera				se aproxima mais e mais, para na frente da câmera				Deixa a gamela com comida no chão e sai					

Figura 27 - página 5 do storyboard

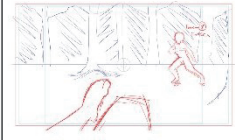
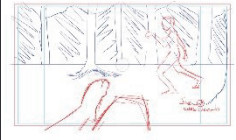

PROJETO: Maculelê				ARTISTA: Wesley Alberto Alves				PÁGINA: 10									
CENA		008	IMG	ATO1.028		CENA		008	IMG	ATO1.029		CENA		008	IMG	ATO1.030	
																	
AÇÃO:																	
DIALOGO:																	
DESCRÇÃO:																	
mesmo local garoto fazendo os movimentos				Cada novo passo é mostrado uma diferença no jovem que vai crescendo, cabelo e estrutura corporal				Jovem adulto, cabelos grandes martelo. Vemos pelos olhos de Njeri (mestra)									

Figura 28 - página 10 do storyboard

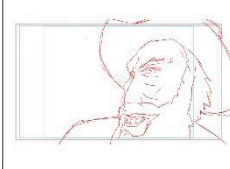
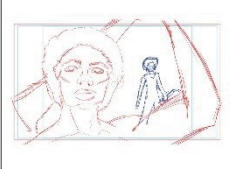
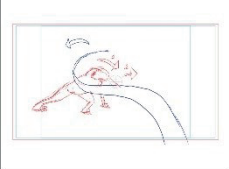
PROJETO: Maculelê				ARTISTA: Wesley Alberto Alves				PÁGINA: 15																																																																																							
CENA		009		IMG		AT02.003		CENA		009		IMG		AT02.004		CENA		009		IMG		AT02.005																																																																									
																																																																																															
AÇÃO:																																																																																															
DIALOGO:																								--																								--																																															
DESCRIÇÃO:																								Mostra o sorriso de maldade e satisfação do capataz																								Enquadramos Maculelê cortando a cana e vemos o feitor parado atrás dele com o chicote armado																								Chicotada, (vemos pelos olhos do capataz) Maculelê desvia.																							

Figura 29 - página 15 do storyboard



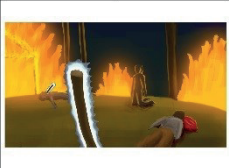
PROJETO: Maculelê				ARTISTA: Wesley Alberto Alves				PÁGINA: 45			
CENA	020	IMG	DISPECHO2.015	CENA	020	IMG	DISPECHO2.016	CENA	020	IMG	DISPECHO2.017
											
<p>Um clarão emana do corpo do rapaz caído então ele levanta-se com uma espécie de flutuação e abre os olhos, brancos e iluminados, como se tivesse sido tomado por algo, uma nevoa o circunda. Aqueles que estavam derrubados estão de pé novamente e se espantam com o que está diante de seus olhos. Uma nova luta se trava onde os invasores projetam-se em direção ao rapaz possuído tentando acabar com ele, com os bastões envoltos em pele energia que o anima, corta braços e pernas daqueles que tentam abatelô, ao chegar no atirador, este está tentando recarregar a arma, mas antes de conseguir tem o bastão lançado em sua direção que finca no meio de sua testa. Por fim quando todos estão caídos mortos, o rapaz olha a seu redor, parado em meio ao círculo formado pelos corpos dos invasores, olha as pessoas que defenderam as pequenas estruturas desmanchadas, dá um pequeno sorriso e cai de joelhos, fecha os olhos e então cai para a frente. Fade out</p>											
--											
Vemos Maculelê parado brilhando, o acampamento em chamas, mas os invasores caídos, os bastões nos invasores brilham											
O brilho de Maculelê diminui mas os bastões continuam a brilhar											
Maculelê cai de joelhos sem nenhum brilho.											

Figura 30 - página 45 do storyboard

### 3.3 Posicionamento de câmera e explicação de cenas chave

Neste item três cenas são apresentadas e explicadas para delinear o processo de construção, e em seguida uma análise dos elementos posicionados, as justificativas para o posicionamento escolhido e ainda a cada cena analisada uma aplicação de cor será adicionada, mas apenas como sugestão, pois um estudo mais detalhado para a aplicação da cor precisa ser realizado, exemplificar uma proposta de paleta de cores a ser trabalhada no decorrer da produção da animação, mas a importância maior é referente aos contrastes delimitando ou expandindo o campo de visão.

Cada uma das cenas apresentadas abaixo fora escolhida por sua relevância para o desenrolar da história, a primeira cena apresenta uma mudança no estado inicial do personagem, a segunda sua transição para o mundo adulto e dando início ao desfecho da história, a última cena analisada é a cena final fechando o ciclo, a relevância destas cenas as tornam chave para outras com menos peso para a história. Qualquer alteração nestes eventos deve ser pensada como ações que influenciam as demais.

#### 3.3.1 Caso 1: Primeiro Jantar dentro da senzala.

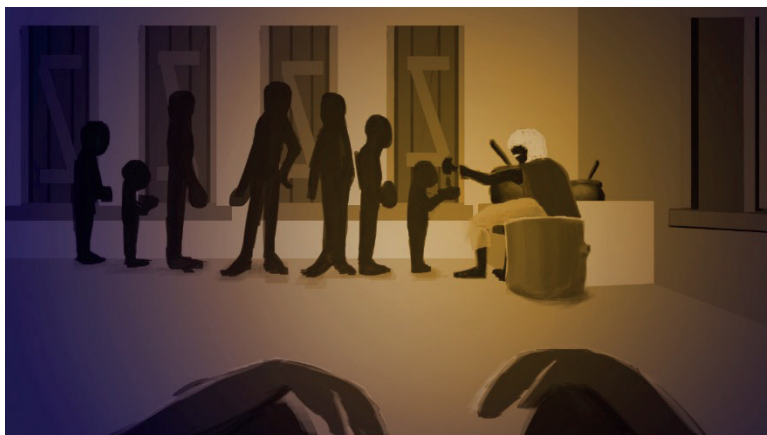


Figura 31 - Ato 1 cena 11

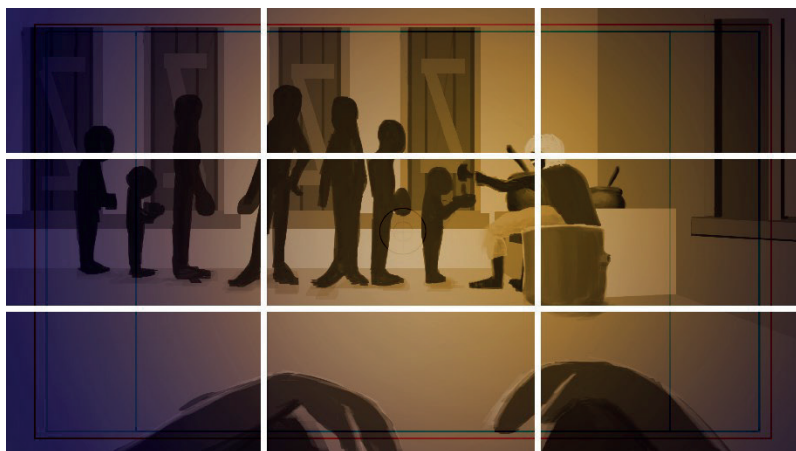
Nesta cena o espectador está olhando pelos olhos do protagonista, vemos em um plano de vista subjetivo (POV) um grupo de pessoas interagindo e esperando sua vez para receber a refeição.

A posição do velho servindo demonstra que ele é alguém muito respeitado perante o grupo, pois mesmo os mais jovens e fortes permitem que ele os sirva. O velho está sentado para transmitir uma sensação de cansaço ou fraqueza, algo que se acentuará quando ele levanta na cena seguinte.

De acordo com o esquema de divisão da tela no item anterior notamos que ele se encontra sobre um dos vértices do retângulo central, ainda para melhorar a compreensão da cena e direcionar o olhar para a região onde a ação está acontecendo, foi utilizada uma iluminação mais intensa no local da ação, que além de remeter ao horário da refeição, nos dizendo que é uma refeição noturna, também aumenta o interesse da área.

Como recurso auxiliar para direcionar o olhar as mãos do protagonista, a fila e a diagonal da parede lateral direciona exatamente para o ponto onde a refeição é servida. As cores sugeridas aqui são para criar a presença de um único ponto de iluminação, há um degradê do amarelo para o azul, indo do calor para o frio, tanto em relação ao ambiente quanto em relação ao sentimento da cena, pois o espectador está colocado ali sentados solitários com o menino, tendo seu olhar direcionado para as partes mais iluminadas. A escolha de uma câmera subjetiva aqui é para aumentar o impacto dramático da cena.

O espectador é colocado na imagem, quer por conta própria como participante ativo, ou trocando lugares com uma pessoa na imagem e vendo o evento através de seus olhos. (MASCELLI, 1998, p 14)



**Figura 32 - Ato 1 cena 11 - Explicado**



**Figura 33 - Ato1 cena 11 - Explicado**

### 3.3.2 Caso 2: Treinamento noturno na mata.



**Figura 34 - Ato 1 cena 30**

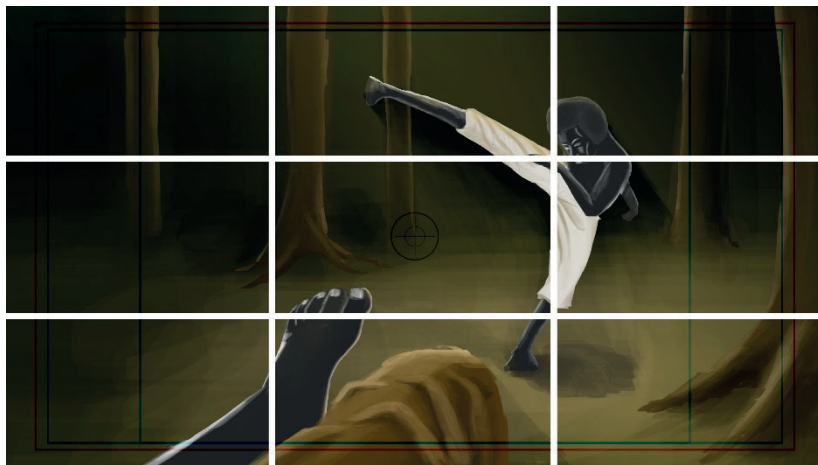
Esta sequência de cenas representa o crescimento do protagonista aos olhos de sua mestra. No meio da mata noite adentro é onde acontece a ação.

As disposições das árvores indicam que é uma clareira, com espaço suficiente para realizar os movimentos, distanciamento entre as árvores permite a entrada de um brilho proveniente da lua, que serve também para reforçar o ponto de interesse da cena.

Os personagens estão dispostos de forma que ao mesmo tempo suas linhas de movimento apontam um para o outro, fazendo com que os olhos percorram toda a ação da cena. O espectador está observando ao lado de Njeri e como seu pé aponta para Maculelê ficamos o tempo todo percorrendo a ação dos dois. Também estão colocados de forma a respeitar a regra dos terços, abordada anteriormente, e colocados em pontos de extrema relevância para sua visualização.

A iluminação da cena remete a um ambiente escuro e iluminado apenas pelo luar, ao fundo entre as árvores visíveis apenas penumbra, em uma tonalidade de verde para aumentar a sensação de estarmos no meio da mata.

Esta cena faz parte de uma sequência onde o protagonista cresce, tanto fisicamente quanto em suas atitudes e decisões. O espectador em toda a sequência é colocado ao Njeri para perceber o crescimento e criar o sentimento de admiração pelo personagem.



**Figura 35 - Ato 1 cena 30 - Explicado**





**Figura 36 - Ato 1 cena 30 - Explicado**

### 3.3.3 Caso 3: Cena final.



**Figura 37 - Ato 3 cenas final**

A última cena fecha a jornada de Maculelê em busca de liberdade, sua morte representa o fim de sua escravidão, porém ao partir deixa um legado representado pelos bastões que continuam a brilhar mesmo após o desaparecimento do brilho de seu corpo. Esta cena é antecedida na sequência pelo mesmo enquadramento e disposição das coisas, apenas alterado pelo principal que começa em pé e com um forte brilho, que ao longo do tempo enfraquece e ele cai de joelhos.

Esta cena se passa em um ambiente de mata fechada, de noite onde a iluminação vem de duas fontes, do brilho mágico nos bastões, que possui uma cor azulada, cor fria para fazer contraste com o amarelo das cabanas em chamas, dispostos ao chão estão mortos os invasores, contando são três, se comparado com cenas anteriores, eram um total de 4, deixando a dúvida no espectador se o que falta fugiu ou está caído em outro local.

Em termos de pontos de atenção, temos dois assuntos muito importantes nesta cena, um é o protagonista morto, o outro e com maior destaque são os bastões que continuam a brilhar, o brilho dos bastões faz

com que se destaquem do resto da composição, pois como dito acima o contraste das cores se encarrega desta tarefa.

Os elementos estão dispostos a mostrar a situação de destruição e violência deixada pelos invasores que jazem mortos formando linhas que direcionam o olhar para o retângulo central, onde podemos ver a silhueta do protagonista de joelhos prestes a cair morto. A cena todos os elementos que não são cenários nesta cena estão dispostos próximos dos pontos de interesse, cada elemento com exceção do bastão ocupa apenas uma unidade da divisão reduzindo sua relevância quando comparados ao elemento que ocupa duas unidades.

As linhas da cena direcionam o olhar para Maculelê e simultaneamente para os bastões, gerando uma dinâmica, mas sem que os objetos secundários, cenário e outros personagens, se sobreponham aos principais.





**Figura 38 - Ato 3 cenas final - Explicado**

## 4 CONCLUSÃO

Ao decorrer de todo o processo de pesquisa e criação, houve um crescimento em complexidade e demanda para a realização deste trabalho e como resultado do também amadurecimento do autor, pôde passar por cortes e delimitações plausíveis e mais condizente com o tempo de produção deste relatório.

Iniciando com a ideia de produção de uma animação, este trabalho voltou-se para a parte mais criativa e de desenvolvimento dos conceitos, do que para a parte de produção e finalização, mesmo trazendo resultados que vão além das ideias, é um trabalho de pesquisa para direcionar os passos iniciais da produção, mesmo que muito ainda precise ser revisada no momento de produzir.

Após buscas por maneiras de fazer a composição das cenas, ainda restou a limitação técnica para a representação mais adequada, neste momento o trabalho se compara com uma produção onde o diretor apenas assume o comando das ideias e entrega aos especialistas de cada área um briefing do que precisar e com dever ser feito. Dirigir um processo deixa o aprendizado de que o responsável por guiar a equipe precisa abdicar de muitos processos que gostaria de avocar, delegando estas tarefas a outrem com melhor desenvoltura para sua realização.

Como explicado nos parágrafos anteriores a vontade inicial era entregar uma animação finalizada, mas a maturação da ideia direcionou este projeto para uma área de interesse muito apreciada pelo autor, da direção de cena, e com grande satisfação possibilitou o desenvolvimento, da mesma. Pois seguindo as métricas de avaliação de tempo para um roteiro, a cada página conta-se um minuto de produto final e o roteiro que compõem este produto possui seis páginas, algo que geraria aproximadamente seis minutos de animação, isto levaria alguns meses para ser executado sozinho, e a qualidade do resultado poderia não ser tão agradável. Logo abandonar a produção e voltar-se a direção fora o mais adequado a fazer.

Muitos dos conhecimentos adquiridos ao decorrer do curso de graduação foram essenciais para a realização e adequação deste projeto de conclusão de curso, muitos dos conceitos transmitidos foram aplicados e convalidados, sendo possível visualizar em cada cena apresentada a aplicação destes.

O trabalho com a finalidade de entregar o produto para a obtenção do título termina aqui, porém há muito de ser feito para que para que este

projeto chegue ao final da linha, tornando-se uma animação finalizada, pois este trabalho cobre apenas uma parte, a pré-produção, e tanto na área de pesquisa quando na de execução permanece muito o que buscar para refinar o trabalho e dar o grau de rebuscamento e qualidade necessário para se buscar um edital de incentivo a cultura ou financiamento para a produção de audio visual.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Esterzilda Berenstein de. **Arquitetura do Açúcar**. São Paulo: Nobel, 1990.

BRASIL. ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO MINISTÉRIO DA CULTURA. . **Roda de Capoeira recebe título de Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade**. Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset\\_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/id/1230742](http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/id/1230742)>. Acesso em: 01 nov. 2016.

CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira: fundamentos da malícia**. Rio de Janeiro: Record, 1996.

CAPORIRA, Nesto. **Capoeira: a construção da malícia e a filosofia da malandragem 1800 -2010**. Rio de Janeiro: Record, 2011.

DESIGN COUNCIL. **Eleven lessons: managing design in eleven global brands A study of the design process** . 2007. Disponível em: <[http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons\\_Design\\_Council](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council) (2)>. Acesso em: 01 nov. 2016.

EBU (Geneva) (Org.). **SAFE AREAS FOR 16:9 TELEVISION PRODUCTION**. 2016. Disponível em: <<https://tech.ebu.ch/docs/r/r095.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2016.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do texto cinematográfico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FWLER, Mike S. **Animation background layout**. Canadá: Fowler Cartooning Ink, 2002. 172 p.

FREITAS, Juliana Barreto et al. **Cidades Negras: Africanos, crioulos e espaços urbanos no Brasil escravista do século XIX**. São Paulo: Almeida Casa Editorial, 2008.

MACKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006. 432 p.

MASCELLI, Joseph V.. **The 5 Cs of cinematography**. Estados Unidos: Silma-james Press, 1998. 247 p.

SIMON, Mark. **Storyboards: Motion in art**. Estados Unidos: Elsevier Inc, 2006.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Londres: Faber And Faber, 2001. 346 p





## APÊNDICE A – O roteiro de Maculelê

- CRÉDITOS INICIACIAS

Imagem panorâmica paisagens bonitas, visão de palmeiras, matas montanhas e praias, dia maravilhoso, termina em fazenda bonita com casa bonita, um grito de dor,

FADE-TO-BLACK,

- EXT. FAZENDA DE CANA DE AÇÚCAR - DIA

FADE-IN

um homem com aparência severa chicoteia um velho senhor negro que se contorce. Foco na ponta do chicote que sobe, serve de transição para.

- EXT. ENTRADA DA MESMA FAZENDA - DIA.

O chicote desce e estrala no ar, alertando aos escravos Acorrentados um atrás do outro que devem continuar a marcha. A fila passa pela entrada da fazenda, a câmera viaja do último da final para o primeiro mostrando as expressões abatidas dos escravos, parando no primeiro da fila um moleque de uns doze anos, pequeno e raquítico com um olhar vazio e sem esperança. Mesma expressão

CORTA PARA.

- INT SENZALA NOITE HORA DO JANTAR

O moleque está no canto sentado sozinho apenas observando

(Vemos pelos olhos do garoto) o comportamento de todos Aqueles que estão reunidos perto das panelas de comida, o tempo passa com o andar da fila, quando percebe pernas tapam sua visão. O velho que servia a refeição, tossindo e apoiado em uma espécie de cajado, não fala

nada apenas deixa uma pequena gamela de madeira na frente do menino vira e sai.

FADE TO BLACK.

- EXT CANAVIAL DIA

Galo canta ao fundo, indicando que é muito cedo ainda. Plano geral mostrando as ações das atividades de um dia de trabalho. Alguns carregando coisas para os carros-de-boi, outros cortando cana, todos fazendo algo ninguém parado ou descaçando, há homens armados de pistola e espingardas. Um grito de dor seguido de.

CAPATAZ

Hoje não é dia de preguiça  
não velho. Chicotada.

O velho cai, o capanga aplica-lhe três chutes nas costas e costelas, sai caminhando. Todos continuam seu trabalho.

Mostra o velho sangrando no chão.

CAPATAZ (CONT'D)

Alguém tira este traste  
daqui e os

outros de volta ao trabalho, vamo vamo!!!

FADE TO BLACK.

- INT SENZALA NOITE

O garoto espera sua vez, pega sua comida e se retira para um canto.

Uma moça senta a seu lado e diz:

NJERI

Ele era meu pai, e também  
sempre cuidava de todos

aqui, ele dizia que temos  
que nos juntar e então  
seremos fortes, temos que  
saber nos defender, por  
colocar estas ideias para  
os na cabeça dos pretos é  
que mataram ele.

MACULELÊ

(Mas não temos como  
lutar contra eles,  
estamos sempre famintos,  
fracos e desarmados.)

NJERI

(A moça com um sorriso no  
rosto diz:) Amanhã vá à  
missa e me procure lá.

- EXT IGREJA

Junto ao batuque e as rodas de orixás um pequeno grupo  
de jovens estão formando um semicírculo no centro a  
moça percebe a chegada do menino então, com uma  
rasteira derruba um homem quase duas vezes maior do que  
ela e vai falar com o garoto.

MACULELÊ

O garoto abismado  
pergunta, como você fez  
aquilo?

NJERI

ri e diz. Se quiser posso  
te ensinar.

- EXT MEIO DO MATO FINAL DE TARDE

Moleque um pouco mais velho chuta par cima e então toma  
uma rasteira e cai.

Estende a mão para ele que segura e começa a levantar

- EXT FIM DE DIA CANAVIAL:

O mesmo feitor que matou o velho ronda um grupo de pessoas que estão trabalhando, disfere uma chicotada em direção ao rapaz, que a esquiva, vira-se e faz uma expressão de ódio, Sentindo-se desafiado disfere outra e que também erra quando está armando a terceira, o rapaz vira-se, e com voracidade chuta-lhe o peito, atirando o homem carrasco ao chão, então o homem grita.

CAPATAZ

Cê tá morto preto de Merd..  
As palavra são abafadas  
pelo som da foice  
cravando em algo como  
úmido.

- EXT FIM DE DIA CANAVIAL SEGUNDOS DEPOIS:

ALGUÉM

CORRE,

Ouve-se ou fundo, a câmera em contra plongê, pegando em silhueta a foice cravada na cabeça do cadáver. O Rapaz corre.

CORTA PARA.

- EXT MATO INÍCIO DE NOITE:

Vemos pelos olhos do fugitivo, que corre no meio do mato, esquivando-se das árvores e pedras no caminho. Cães ladram ao fundo, gritos de vários homens por aqui, por aqui.

O rapaz corre mais e mais ao ouvir que seus caçadores se aproximam. SOM DE TIRO, seguido de tiros que se afastam, ainda pelos olhos do rapaz percebemos que está em queda,

FADE OUT.

- INT QUILOMBO DIA:

Foco no rosto do rapaz, que acorda zozzo olha ao redor e percebe que está em um ambiente com teto de palha, onde há algumas pessoas ao seu redor então alguém se aproxima e fala algo incompreensível

LIDER QUILOMBO

- Tá vivo então?

Ele apaga novamente.

- QUILOMBO DIA:

O rapaz levanta e apoiado em um cajado, percebemos o passar do tempo pois seus cabelos e brabas estão maiores. Olha crianças correndo para lá e para cá, pessoas ajustando as coisas, homens e mulheres preparando armamentos para sair à caça.

LIDER DO QUILOMBO

Ficamos contentes que estejas forte novamente. Se for de sua vontade pode ficar, há muito o que ser feito aqui.

MACULELÊ

Rapaz: Todos aqui fugiram de algum lugar?

LIDER QUILOMBO

Não as crianças nasceram livres.

FADE TO BLACK.

- QUILOMBO POR DO SOL:

GRITOS GRITOS GRITOS.

O Rapaz levanta e sai o mais rápido que pôde para ver o que está acontecendo, capangas e caçadores de escravos, que estavam seguindo ele encontraram o grupo, o rapaz percebe que não há quem possa defendê-los pois os outros saíram para a caçada.

- SEQUÊNCIA DE AÇÃO:

Apoia-se em seu cajado e o mais rápido que pode corre em direção aos invasores, um gargalha alto enquanto outro puxa uma criança pelo cabelo. Assim que chega perto o suficiente levanta o cajado e desce com tudo sobre o rosto do agressor que está rindo, fazendo o outro soltar a criança imediatamente e gritando puxa seu facão e golpeando contra O RAPAZ, que com seu cajado se defende fazendo-o partir-se em dois.

O pedaço partido gira pelo ar caindo atrás do inimigo, que vendo sua posição de vantagem avança confiante contra o rapaz que tem apenas um bastão para se defender.

Desfere vários golpes de facão contra o rapaz, mas acerta apenas o ar pois com esquivas e aús o rapaz evita os golpes contornando o inimigo e chegando ao outro bastão.

Com movimentos adaptados da capoeira, por motivo da perna machucada, e agora com um pedaço em cada mão, trava uma luta contra os quatro invasores. Derruba um quando o outro tenta investir contra ele derruba este, até que por fim há apenas um à sua frente, ele caminha lentamente em sua direção, o invasor espantado como um único homem manco pode vencer três, recua lentamente enquanto o manco avança com os pedaços de madeira nas mãos.

O som de um tiro ecoa,

- CÂMERA ENQUADRA PELO FURO DO TIRO:

Mostra o rosto do rapaz e ao fundo um capanga que estava

escondido na mata com uma arma apontada na direção do Rapaz.

#### IRMÃO DO CAPATAZ

Achamos o desgraçado que  
matou meu irmão. Sorriso  
de satisfação.

#### - MATA CALADA DA NOITE:

Os que estavam caçando ouvem o tiro e voltam correndo em direção ao quilombo.

#### - QUILOMBO CALADA DA NOITE:

Cenário em desfoque uma luz forte ao redor, o rapaz se vê conversando com o velho, aquele que morrera espancado.

#### KARASI

Você ainda não terminou  
sua tarefa filho, proteja  
a liberdade destas  
pessoas assim como  
protegeram a sua, juntos  
somo fortes. Estende a  
mão para o rapaz que a  
pega.

#### - QUILOMBO NOITE ESCURA:

Um clarão emana do corpo do rapaz caído então ele levanta-se com uma espécie de flutuação e abre os olhos, brancos e iluminados, como se tivesse sido tomado por algo, uma nevoa o circunda. Aqueles que estavam derrubados estão de pé novamente e se espantam com o que está diante de seus olhos.

Uma nova luta se trava onde os invasores projetam-se em direção ao rapaz possuído tentando acabar com ele, com os bastões envoltos em pela energia que o anima,

corta braços e pernas daqueles que tentam abatelo, ao chegar no atirador, este está tentando recarregar a arma, mas antes de conseguir tem o bastão lançado em sua direção que finca no meio de sua testa.

Por fim quando todos estão caídos mortos, o rapaz olha a seu redor, parado em meio ao círculo formado pelos corpos dos invasores, olha as pessoas que defendeu as pequenas estruturas desmanchadas, dá um pequeno sorriso e cai de joelhos, fecha os olhos e então cai para a frente.

FADE TO BLACK.

CREDITOS FINAIS





## APÊNDICE B – O storyboard de Mycêle

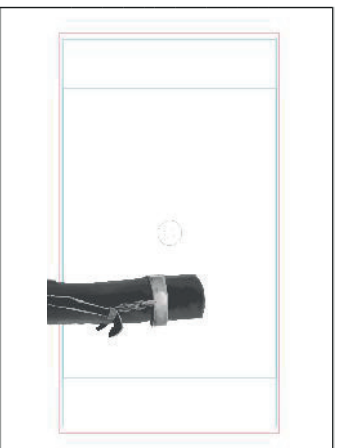
Wesleyto Alves

PROJETO: Maculelê

ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 1

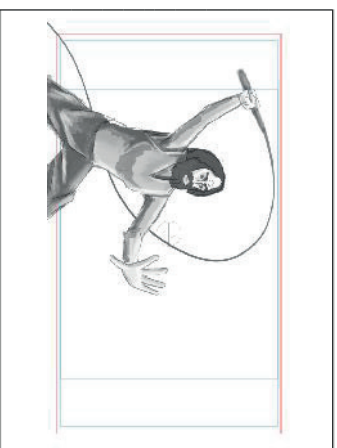
CENA 002 IMG ATO1.001



CENA 002 IMG ATO1.002



CENA 002 IMG ATO1.003



AÇÃO:

Fade-in, um homem com aparência severa chicoteia um velho senhor negro que se contorce. Foco na ponta do chicote que sobe, serve de transição para.

--

--

--

DIALOGO:

Topo do tronco, câmera desce

Negro velho sendo chicoteado

Feltor desferindo chicotadas

DESCRIÇÃO:

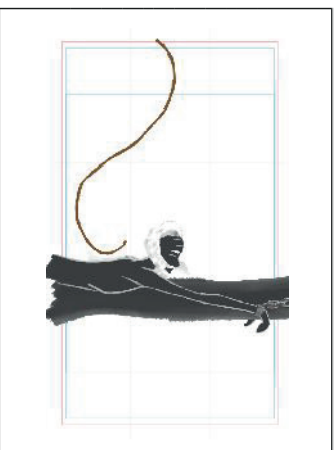


PROJETO: Maculelê

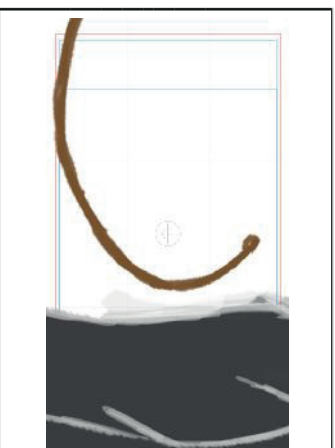
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 2

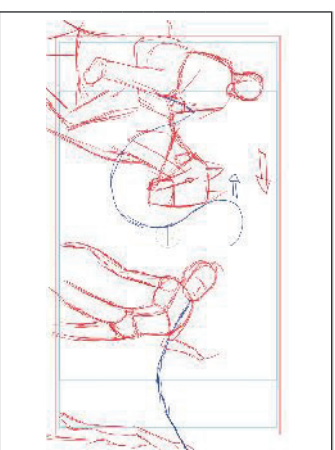
CENA 002 IMG ATO1.004



CENA 002 IMG ATO1.005



CENA 003 IMG ATO1.006



AÇÃO:

O chicote desce e estrala no ar, alertando aos escravos acorrentados um atrás do outro que devem continuar a marcha. A fila passa pela entrada da fazenda, a câmera viaja do último da final para o primeiro mostrando as expressões abatidas dos escravos, parando no primeiro da fila um moleque de uns doze anos, pequeno e raquítico com um olhar vazio e sem esperança. Mesma expressão corta para.

DIALOGO:

--

--

--

DESCRIÇÃO:

Chicote acerta velho ao tronco

Câmera foca no contato do chicote com as costas do velho, transição para próxima

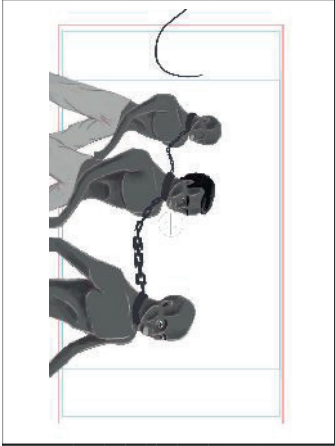
Camera inicia na ponta do chicote, abre para plano geral

PROJETO: Maculelê

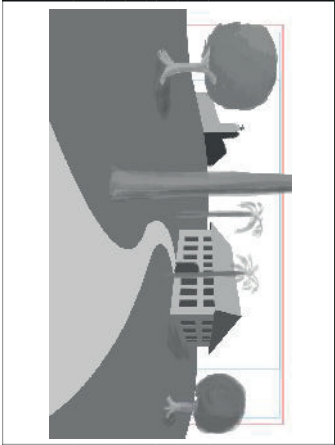
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 3

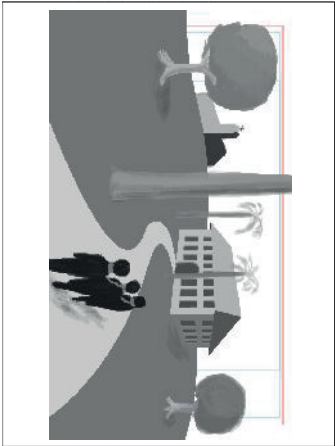
CENA 003 IMG ATO1.007



CENA 003 IMG ATO1.008



CENA 003 IMG ATO1.009



AÇÃO:

DIALOGO:

--

--

--

DESCRIÇÃO:

Câmera viaja através da fila dos negros  
acorrentados, fade para

Entrada da fazenda

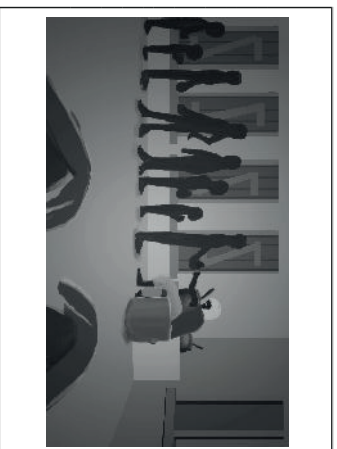
Negros acorrentados entram na fazenda

PROJETO: Moculelé

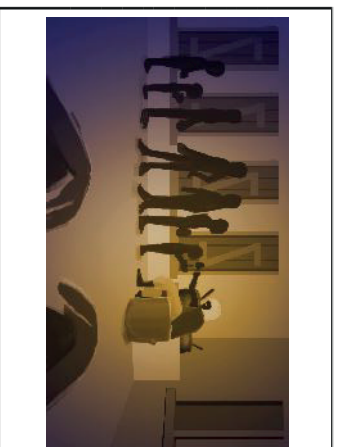
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 4

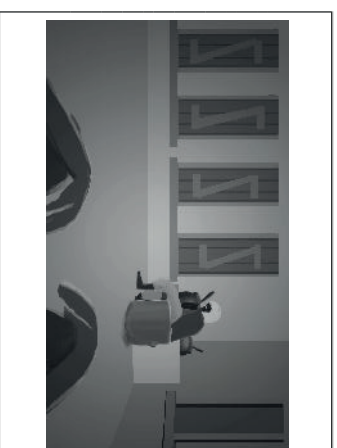
CENA	004	IMG	ATO1.010
------	-----	-----	----------



CENA	004	IMG	ATO1.011
------	-----	-----	----------



CENA	004	IMG	ATO1.012
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

O moleque está no canto sentado sozinho apenas observando (vemos pelos olhos do garoto) o comportamento de todos aqueles que estão reunidos perto das panelas de comida, o tempo passa com o andar da fila, quando percebe pernas tapam sua visão. O velho que servia a refeição, tossindo e apoiado em uma espécie de cajado, não fala nada apenas deixa uma pequena gamela de madeira na frente do menino vira e sai.

--

--

--

DIALOGO:

Plano geral, vemos um velho servindo a refeição de todos

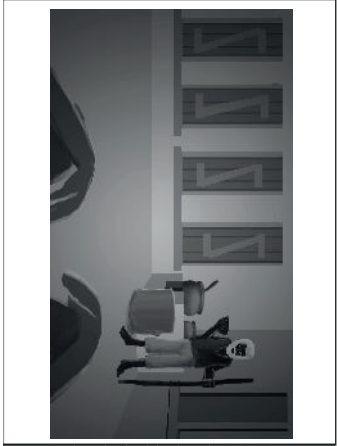
A fila avança

a fila termina o velho prepara uma gamela e se levanta

DESCRIÇÃO:

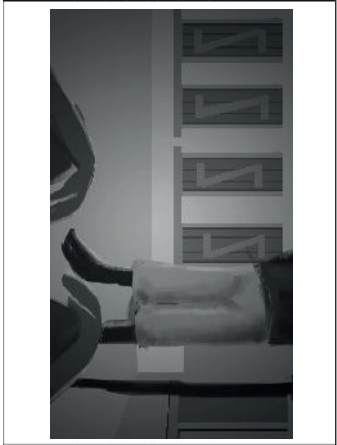
PROJETO: Moculelé

CENA	004	IMG	ATO1.013
------	-----	-----	----------



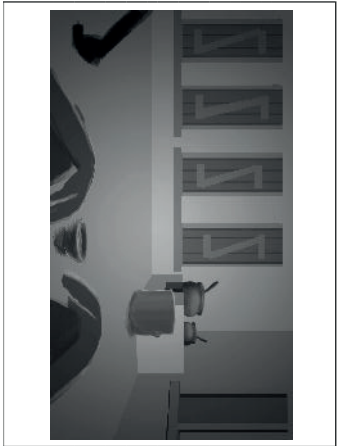
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	004	IMG	ATO1.014
------	-----	-----	----------



PÁGINA: 5

CENA	004	IMG	ATO1.015
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

	--	
--	----	--

DIALOGO:

--	--	--
----	----	----

DESCRIÇÃO:

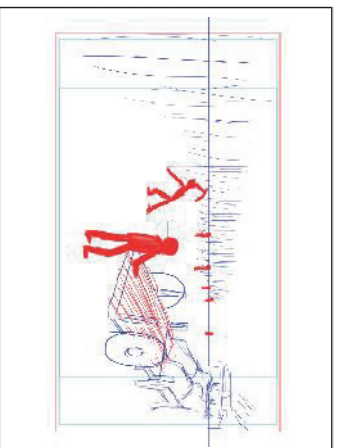
começa a andar em direção a câmera	se aproxima mais e mais, para na frente da câmera	Deixa a gamela com comida no chão e sai
------------------------------------	---	---

PROJETO: Maculelê

ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 6

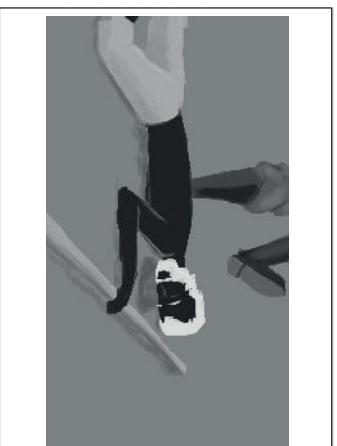
CENA 005 IMG ATO1.016



CENA 005 IMG ATO1.017



CENA 005 IMG ATO1.018



AÇÃO:

Galo canta ao fundo, indicando que é muito cedo ainda. Plano geral mostrando as ações das atividades de um dia de trabalho. Alguns carregando coisas para os carros-de-boi, outros cortando cana, todos fazendo algo ninguém parado ou descaçando, há homens armados de pistola e espingardas. Um grito de dor seguido de: O velho cai, o capanga aplica-lhe três chutes nas costas e costelas, sai caminhando. Todos continuam seu trabalho. Mostra o velho sangrando no chão.

DIALOGO:

--  
Hoje não é dia de preguiça não velho.  
Chicotada.  
Alguém tira este traste daqui e os outros de volta ao trabalho, vamo vamo!!!

DESCRIÇÃO:

Plano geral, vemos o canavial, ao fundo a moenda e a casa de purgar  
Rosto do feitor que gita e bate em alguém  
O velho que servia o jantar e pisoteado no chão

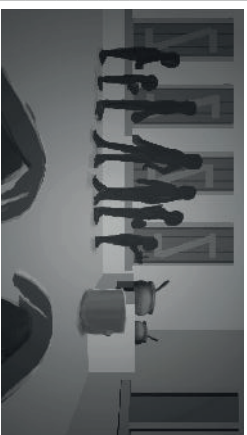


PROJETO: Moculelé

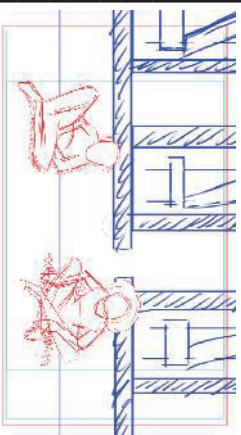
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 7

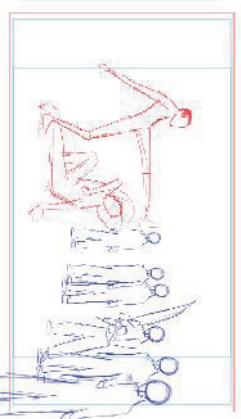
CENA	006	IMG	ATO1.019
------	-----	-----	----------



CENA	006	IMG	ATO1.020
------	-----	-----	----------



CENA	007	IMG	ATO1.021
------	-----	-----	----------



O garoto espera sua vez, pega sua comida e se retira para um canto. Uma moça senta a seu lado e diz:

Junto ao batucue e as rodas de orixás um pequeno grupo de jovens estão formando um semicírculo no centro a moça percebe a chegada do menino então, com uma rasteira derruba um homem quase duas vezes maior do que ela e vai falar com o garoto. O garoto abismado pergunta, como você fez aquilo?

Moça: Ele era meu pai, e também sempre cuidava de todos aqui, ele dizia que temos

--

que nos juntar e então seremos fortes, temos que saber nos defender, por colocar estas ideias para os na cabeça dos pretos é que mataram ele. Menino: Mas não temos como lutar contra eles, estamos sempre famintos, fracos e desarmados. A moça com um sorriso no rosto diz: amanhã vá à missa e me procure lá.

A fila da refeição sem o velho servindo, as pessoas servem-se, a câmera viaja do fim da fila para o início.

Plano médio mostra o garoto que recebeu a refeição, senta uma moça ao seu lado

mostra jogo de capoeira entre a moça da conversa e um outro rapaz

DESCRIÇÃO:

DIALOGO:

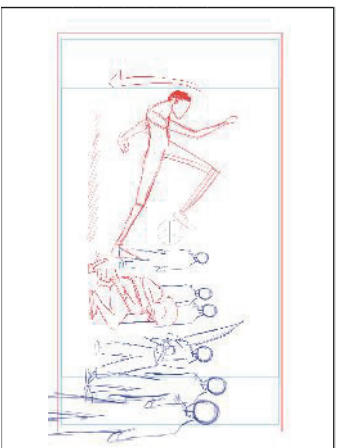
AÇÃO:

PROJETO: Maculelê

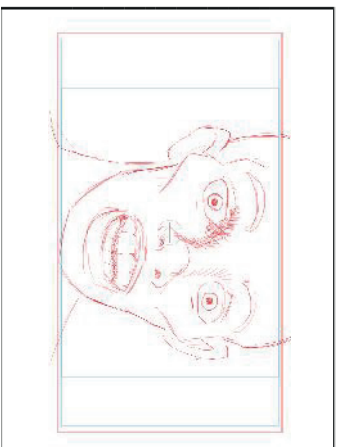
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 8

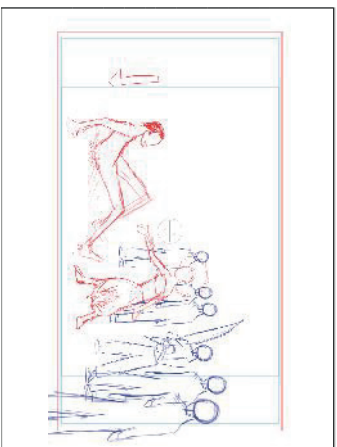
CENA 007 IMG ATO I.022



CENA 007 IMG ATO I.023



CENA 007 IMG ATO I.024



AÇÃO:

---

---

---

DIALOGO:

---

---

---

DESCRIÇÃO:

a moça derruba o rapaz

Rosto do jovem que se impressiona

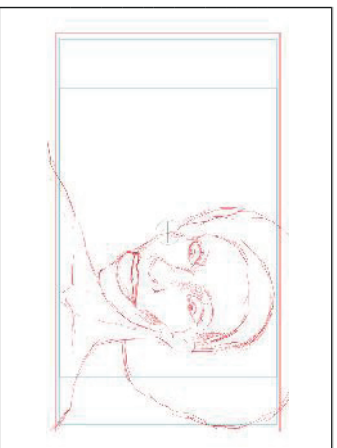
a moça oferece a mão para o homem caído para que ele se levante

PROJETO: Maculelê

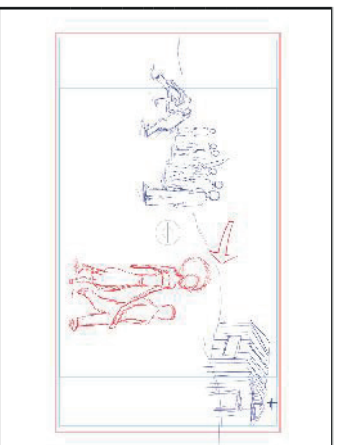
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 9

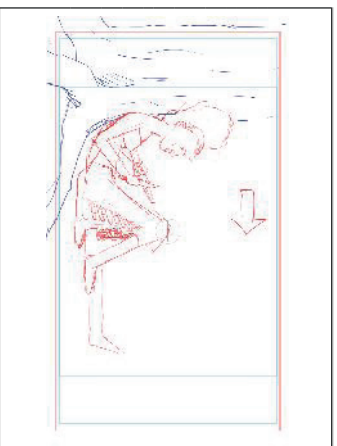
CENA 007 IMG ATO I. 025



CENA 007 IMG ATO I. 026



CENA 008 IMG ATO I. 027

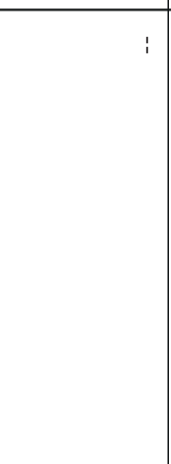
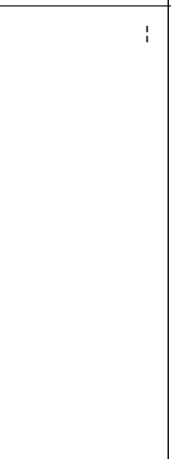
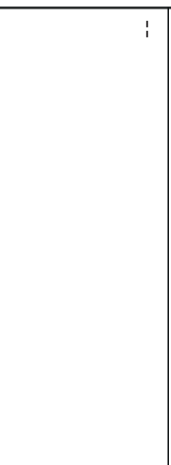


AÇÃO:



Moleque um pouco mais velho chuta par cima e então toma uma rasteira e cai. Estende a mão para ele que segura e começa a levantar

DIALOGO:



DESCRIÇÃO:

foco no rosto da moça

A roda de capoeira continua o jovem e a moça saem caminhando e conversando

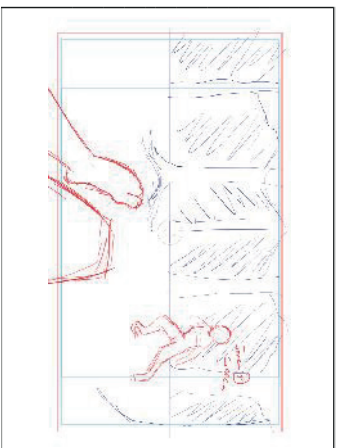
A moça corta uma madeira no meio do mato enquanto dita os movimentos para o garoto

PROJETO: Maculelê

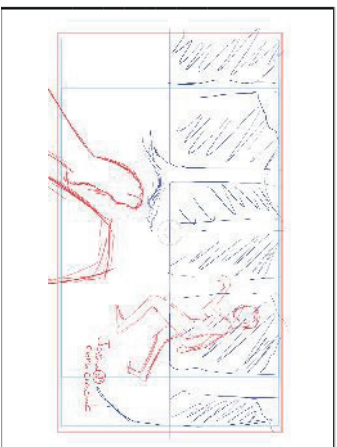
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 10

CENA 008 IMG ATO1.028



CENA 008 IMG ATO1.029



CENA 008 IMG ATO1.030



AÇÃO:

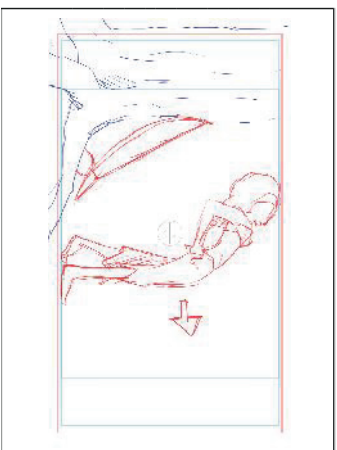
DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
mesmo local garoto fazendo os movimentos		Cada novo passo é mostrado uma diferença no jovem que vai crescendo, cabelo e estrutura corporal
	--	Jovem adulto, cabelos grandes martelo. Vemos pelos olhos de Njeri (mestra)

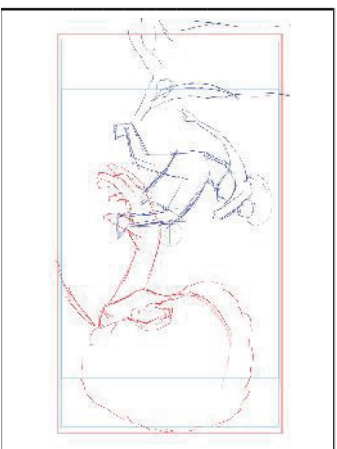
PROJETO: Maculelê

CENA	008	IMG	ATO1.031
------	-----	-----	----------



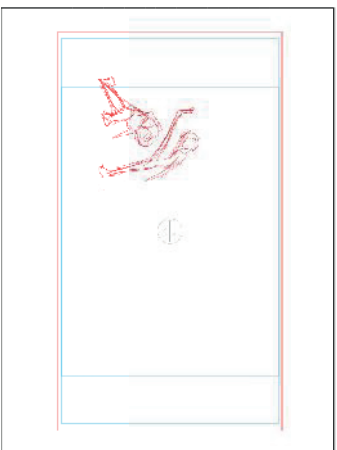
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	008	IMG	ATO1.032
------	-----	-----	----------



PÁGINA: 11

CENA	008	IMG	ATO1.033
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

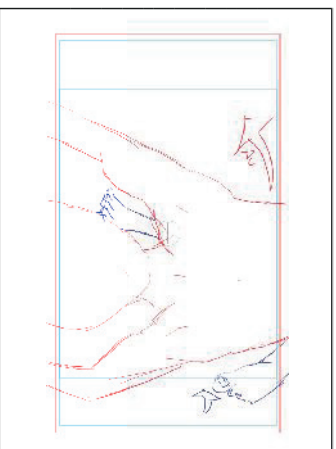
	--	
Njeri levanta-se e caminha em direção à Maculelê (Pulpito), alongando-se e sorrindo		Njeri assume posição de jogo
	--	Maculelê rapidamente se posiciona e começam a jogar um contra o outro,

PROJETO: Maculelê

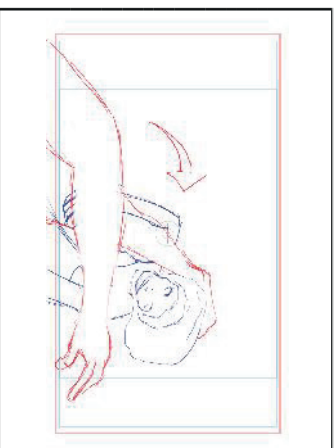
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 12

CENA 008 IMG ATO1.034



CENA 008 IMG ATO1.035



CENA 008 IMG ATO1.036



AÇÃO:

--

--

--

DIALOGO:

--

--

--

DESCRIÇÃO:

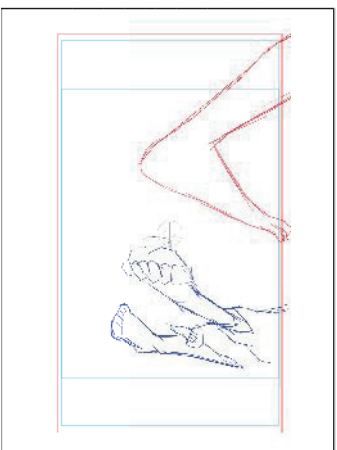
Golpes e esquivas, (detalhar melhor a cena de luta)

Maculelê disfire um golpe, Njeri ao invéz de esquivar, segura o golpe

Com muita facilidade puxa o pé do rapaz, foco nos pés

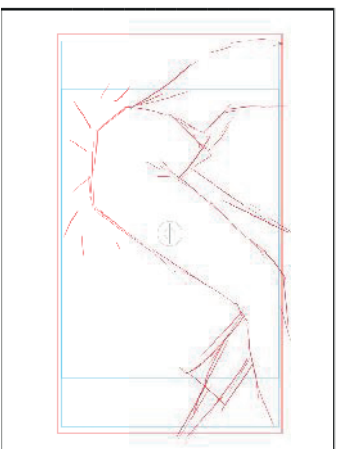
PROJETO: Maculelê

CENA	008	IMG	ATO1.037
------	-----	-----	----------



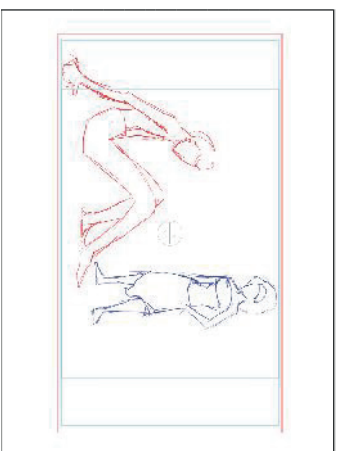
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	008	IMG	ATO1.038
------	-----	-----	----------



PÁGINA: 13

CENA	008	IMG	ATO1.039
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

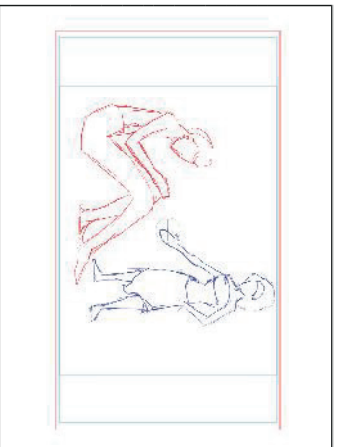
	--	
sequencia anterior		bunda do rapaz batendo no chão
	--	Plano conjunto pegando, Njeri e Maculelê

PROJETO: Maculelê

ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 14

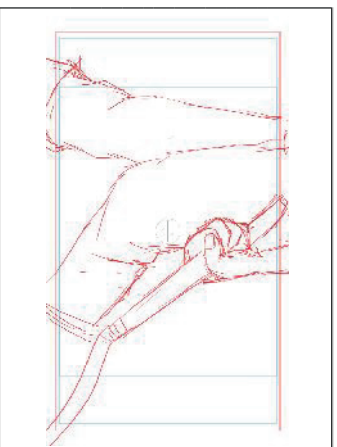
CENA 008 IMG ATO1.040



CENA 009 IMG ATO2.001



CENA 009 IMG ATO2.002



AÇÃO:

O mesmo feitor que matou o velho ronda um grupo de pessoas que estão trabalhando, disfarce uma chicotada em direção ao rapaz, que a esquivava, vira-se e faz uma expressão de ódio. Sentindo-se desafiado disfarce outra e que também erra quando está armando a terceira, o rapaz vira-se, e com voracidade chuta-lhe o peito, atirando o homem carrasco ao chão, então o homem grita.

A Moça ri e diz: Se quiser posso te ensinar.

--

--

DIALOGO:

Com um sorriso no rosto estende a mão para seu discípulo levantar

Dia de trabalho

Aquele que matou o velho brinca com o chicote, como se estivesse ansioso para bater em alguém

DESCRIÇÃO:

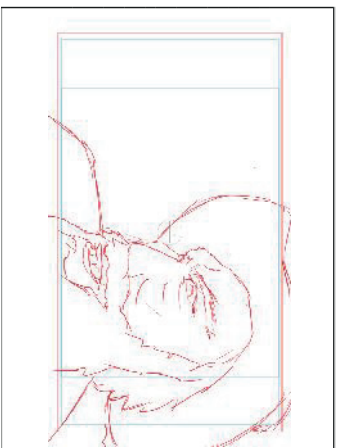


PROJETO: Maculelê

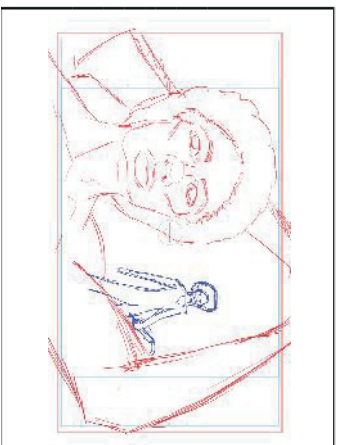
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 15

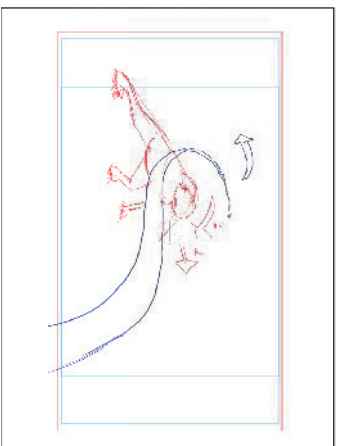
CENA 009 IMG ATO2.003



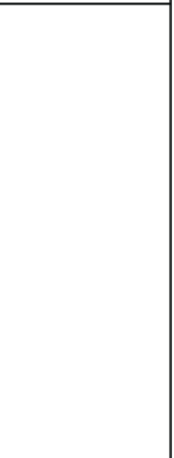
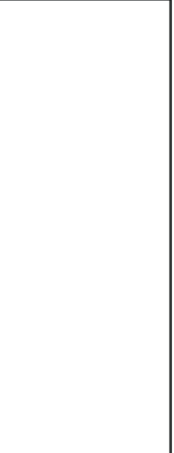
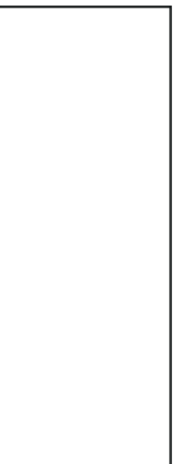
CENA 009 IMG ATO2.004



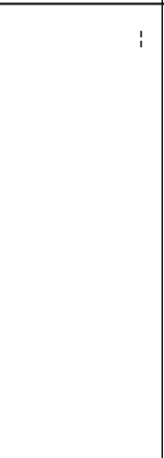
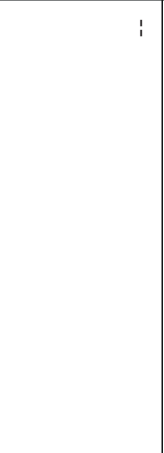
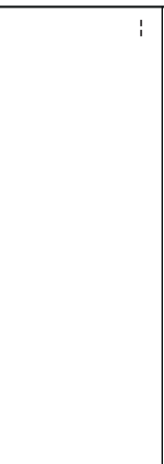
CENA 009 IMG ATO2.005



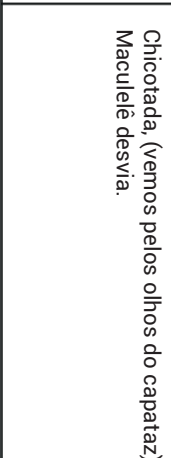
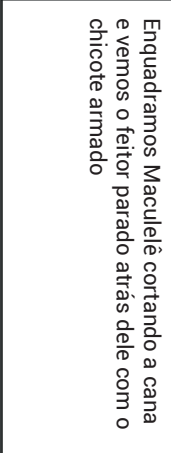
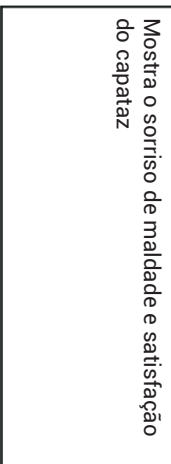
AÇÃO:



DIALOGO:



DESCRIÇÃO:

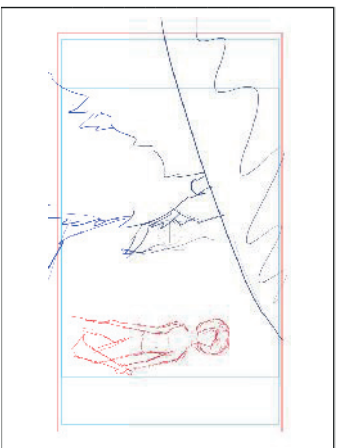


PROJETO: Maculelê

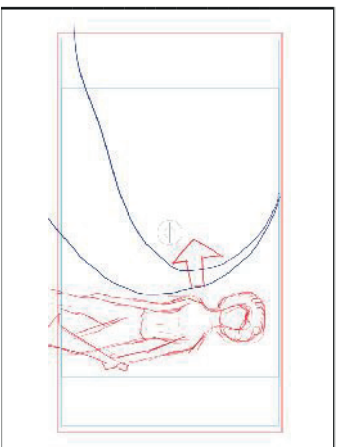
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 16

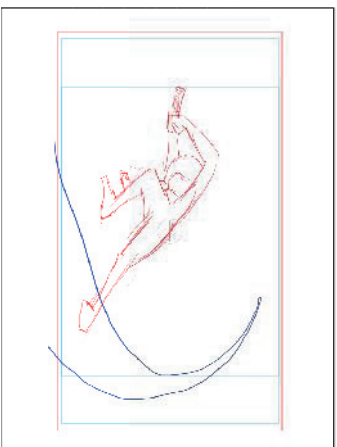
CENA 009 IMG ATO2.006



CENA 009 IMG ATO2.007



CENA 009 IMG ATO2.008



AÇÃO:

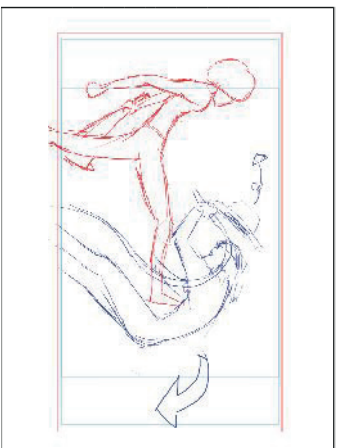
DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
Volta-se para o agressor com atitude de afronta, vemos sobre o ombro do capataz.	--	Outra chicotada
	--	Seguida de outra esquivas

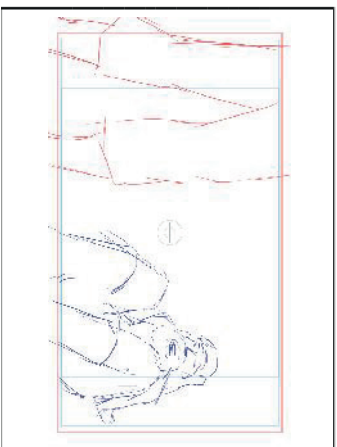
PROJETO: Maculelê

CENA 009 IMG ATO2.009



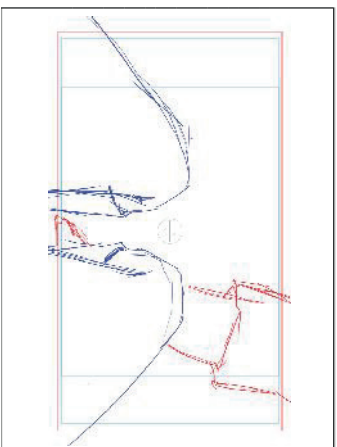
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA 009 IMG ATO2.010



PÁGINA: 17

CENA 009 IMG ATO2.011



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
	--	
	--	

Maculelê dá um chute na barriga do capataz atirando-o ao chão

Vemos o capataz ao chão e as pernas de Maculelê se aproximando do homem caído

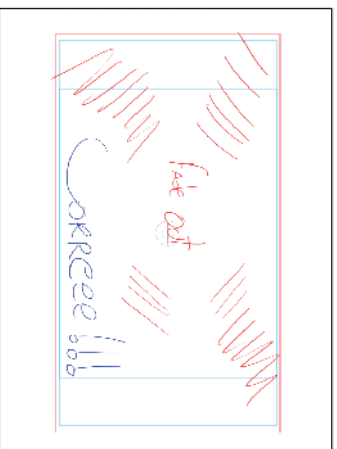
Vemos pelos olhos do capataz que quando vai olhar para o rosto de Maculelê

PROJETO: Maculelê

ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 18

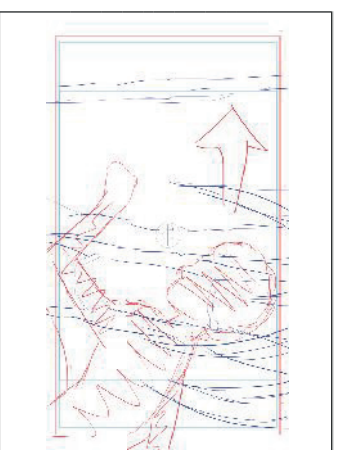
CENA 009 IMG ATO2.012



CENA 010 IMG ATO2.013



CENA 011 IMG ATO2.014



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

Cê tá morto preto de Merd... As palavra são abafadas pelo som da foice cravando em algo como úmido.

a câmera em contra plongê, pegando em silhueta a foice cravada na cabeça do cadáver. O Rapaz corre. Corta para.

Vemos pelos olhos do fugitivo, que corre no meio do mato, esquivando-se das árvores e pedras no caminho. Cães latiam ao fundo, gritos de vários homens por aqui, por aqui. O rapaz corre mais e mais ao ouvir que seus caçadores se aproximam. SOM DE TIPO, seguido de tiros que se afastam, ainda pelos olhos do rapaz percebemos que está em queda, fade out.

--

Tudo escurece, Um grito Correeeee!!!

Vemos a silhueta do facão cravado no rosto do capataz, e os pés de Maculelê saindo correndo

Maculelê entra no carnaval

PROJETO: Maculelê

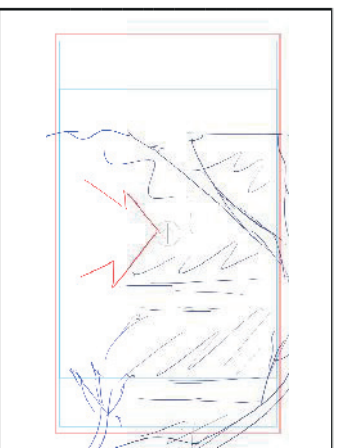
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 19

CENA 011 IMG ATO2.015



CENA 011 IMG ATO2.016



CENA 011 IMG ATO2.017



AÇÃO:

	--	
--	----	--

DIALOGO:

--	--	--
----	----	----

DESCRIÇÃO:

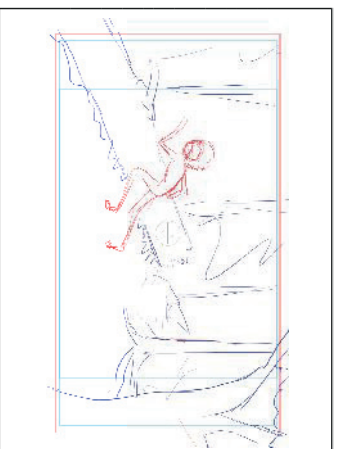
Perseguidores vão a sua busca	Vemos como se estivessemos correndo à frente de Maculelê, entra na floresta.	Começa a escurecer e vemos Maculelê a escondido, observando seus caçadores
-------------------------------	--	--

PROJETO: Moculelé

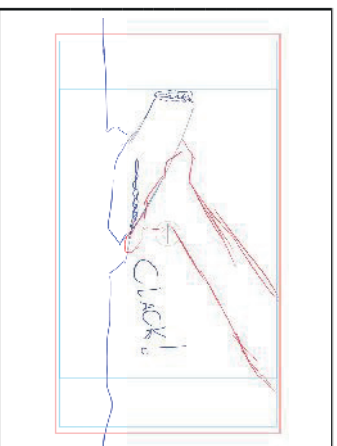
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 20

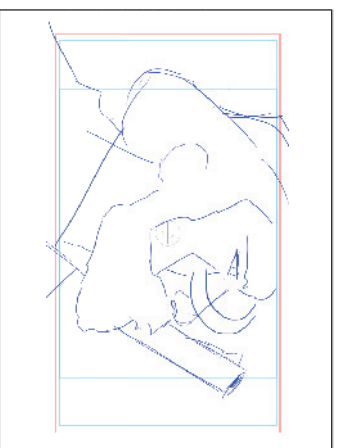
CENA 011 IMG ATO2.018



CENA 011 IMG ATO2.019



CENA 011 IMG ATO2.020



AÇÃO:

--

--

DIALOGO:

--

--

--

DESCRIÇÃO:

Quando percebe a oportunidade corre para outro lado

Mas ao pular por cima de um tronco, apoia a mão em uma parte podre que quebra fazendo barulho denunciando sua localização

Rápidamente um dos caçadores vira-se e atira em direção ao barulho, dois tiros

PROJETO: Maculelê

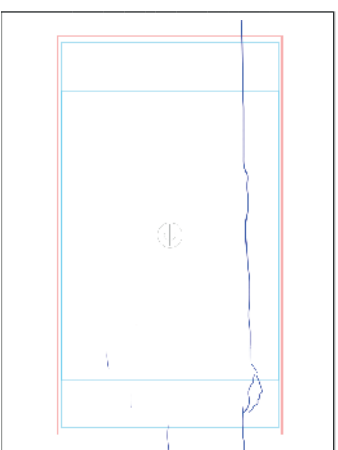
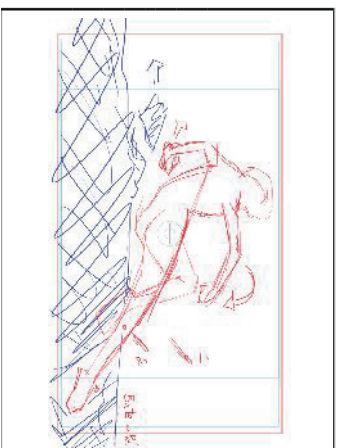
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 21

CENA 011 IMG ATO2.021

CENA 011 IMG ATO2.022

CENA 011 IMG ATO2.023



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
	--	
	--	

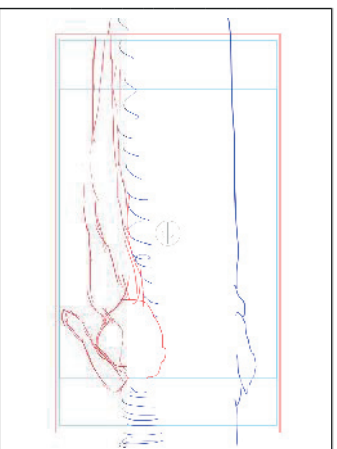
O segundo tiro atravessa a perna de Maculelê que cai		sequencia anterior	Rápidamente se esconde debaixo do tronco
--	--	--------------------	--

PROJETO: Maculelê

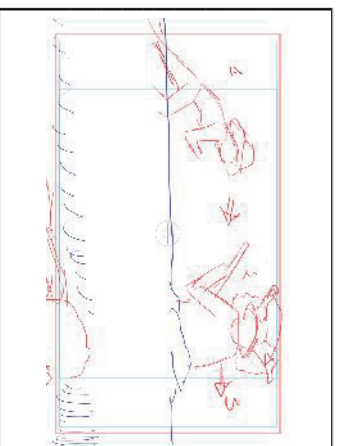
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 22

CENA 011 IMG ATO2.024



CENA 012 IMG ATO2.025



CENA 012 IMG ATO2.026



AÇÃO:

Foco no rosto do rapaz, que acorda zozno olha ao redor e percebe que está em um ambiente com teto de palha, onde há algumas pessoas ao seu redor então alguém se aproxima e fala algo incompreensível Ele apaga novamente.

Tá vivo então?

DIALOGO:

Os caçadores não o veem e seguem procurando, fade to black

Dia claro, um rosto desconhecido, vemos pelos olhos de Maculelê

Palno Médio mostra Maculelê deitado em uma cama de palha

DESCRIÇÃO:



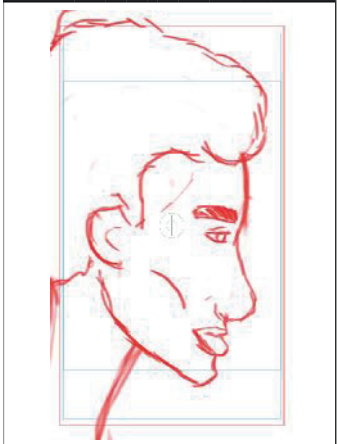
PROJETO: Maculelê

CENA	012	IMG	ATO2.027
------	-----	-----	----------



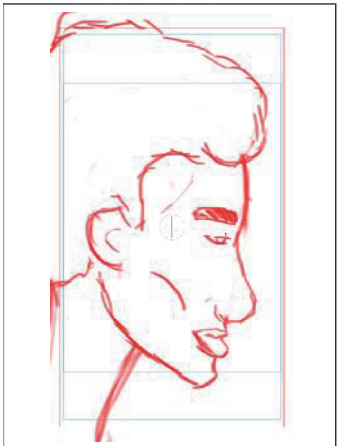
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	012	IMG	ATO2.028
------	-----	-----	----------



PÁGINA: 23

CENA	012	IMG	ATO2.029
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

--

--
----

--
----

DIALOGO:

--
----

--
----

--
----

DESCRIÇÃO:

Primeiro plano no rosto de Maculelê que fecha os olhos novamente
--

sequencia anterior
--------------------

sequencia anterior
--------------------

PROJETO: Maculelê

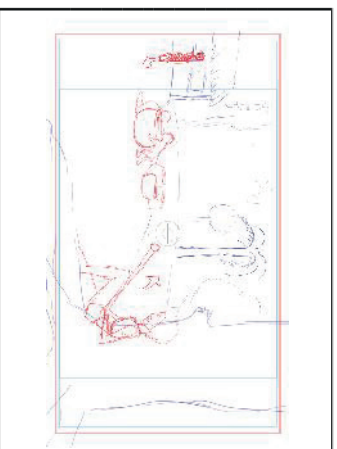
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 24

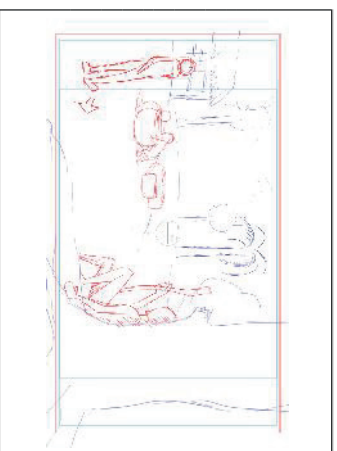
CENA 012 IMG ATO2.030



CENA 013 IMG ATO2.031



CENA 014 IMG ATO2.032



AÇÃO:

O rapaz levanta e apoiado em um cajado, percebemos o passar do tempo pois seus cabelos e brabas estão maiores. Olha crianças correndo para lá e para cá, pessoas ajustando as coisas, homens e mulheres preparando armamentos para sair à caça. Alguém vem falar com ele aqui.

DIALOGO:

--

--

--

DESCRIÇÃO:

sequencia anterior

Um outro dia, vemos Maculelê sentado à sombra de uma árvore observando as crianças

Alguém se aproxima, Maculelê se levanta.

PROJETO: Maculelê

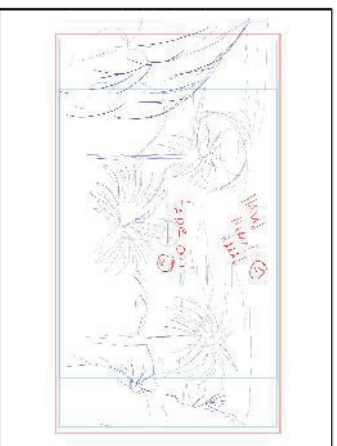
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 25

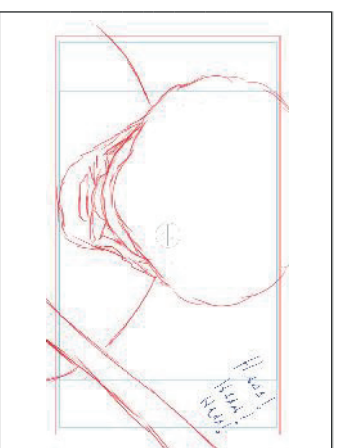
CENA 014 IMG ATO2.033



CENA 015 IMG ATO2.034



CENA 015 IMG ATO2.035



AÇÃO:

O Rapaz levanta e sai o mais rápido que pôde para ver o que está acontecendo, capangas e caçadores de escravos, que estavam seguindo ele encontraram o grupo, o rapaz percebe que não há quem possa defendê-los pois os outros saíram para a caçada.

DIALOGO:

- Ficamos contentes que estejas forte novamente. Se for de sua vontade pode ficar, há muito o que ser feito, Rapaz: Todos aqui fugiram de algum lugar? Não as crianças nasceram livres.

'GRITOS GRITOS GRITOS.

--

DESCRIÇÃO:

Eles conversam algo

Vislumbramos a mata ao por do sol

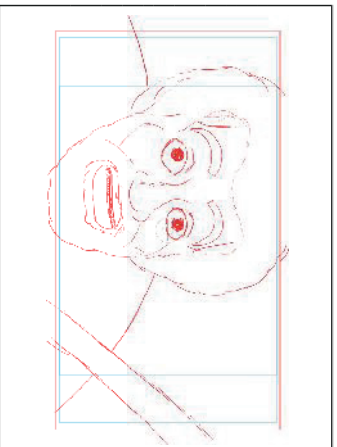
Vemos Maculelê sentado, cochilando

PROJETO: Maculelê

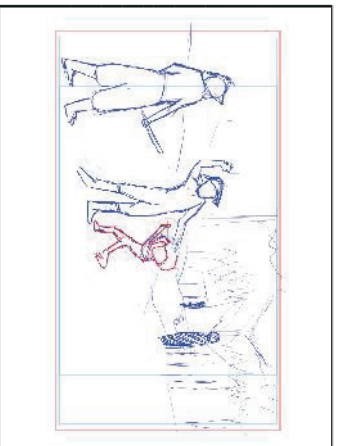
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 26

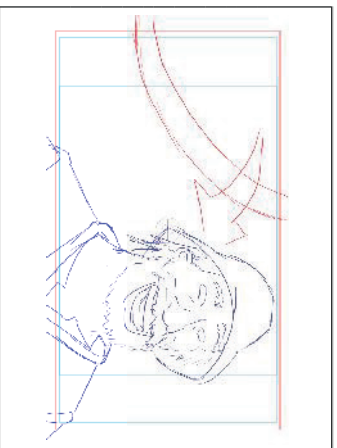
CENA 015 IMG ATO2.036



CENA 015 IMG ATO2.037



CENA 016 IMG ATO2.038



AÇÃO:

Apoia-se em seu cajado e o mais rápido que pode corre em direção aos invasores, um gargalha alto enquanto outro puxa uma criança pelo cabelo. Assim que chega perto o suficiente levanta o cajado e desce com tudo sobre o rosto do agressor que está rindo, fazendo o outro soltar a criança imediatamente e gritando puxa seu facão e golpeando contra O RAPAZ, que com seu cajado se defende fazendo-o partir-se em dois. O pedaço partido gira pelo ar caindo atrás do inimigo, que vendo sua posição de vantagem avança confiante contra o rapaz que tem apenas

--

--

--

DIALOGO:

Ao ouvir gritos acorda assustado

e ve um grupo de pessoas brancas ateando fogo nas cabanas e agredindo uma criança

Primeiro plano no rosto de um dos invasores que ri muito, vemos o vulto do cajado de Maculelê aproximando-se

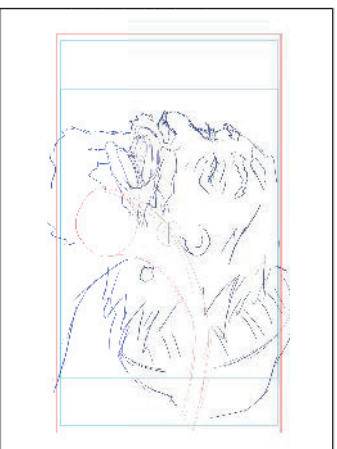
DESCRIÇÃO:

PROJETO: Maculelê

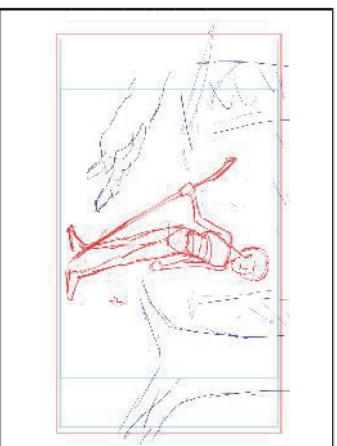
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 27

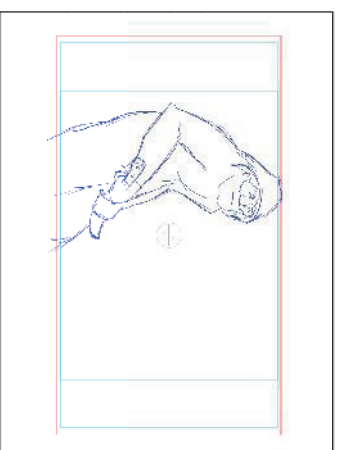
CENA	016	IMG	ATO2.039
------	-----	-----	----------



CENA	016	IMG	ATO2.040
------	-----	-----	----------



CENA	016	IMG	ATO2.041
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

um bastão para se defender. Destere vários golpes de facão contra o rapaz, mas acaba apenas o ar pois com esquivas e aus o rapaz evita os golpes contornando o inimigo e chegando ao outro bastão. Com movimentos adaptados da capoeira, por motivo da perna machucada, e agora com um pedaço em cada mão, Trava uma luta contra os quatro invasores. Derruba um quando o outro tenta investir contra ele derruba este, até que por fim há apenas um à sua frente, ele caminha lentamente em sua direção, o invasor espantado como um único homem manco pode vencer três, recua lentamente enquanto o manco avança com os pedaços de madeira nas mãos. O som de um tiro ecoa.

DIALOGO:

--

--

--

DESCRIÇÃO:

acertando em cheio o rosto do invasor sorridente, que cai desmaiado

Maculelê manco aproxima-se do agressor que segura a criança,

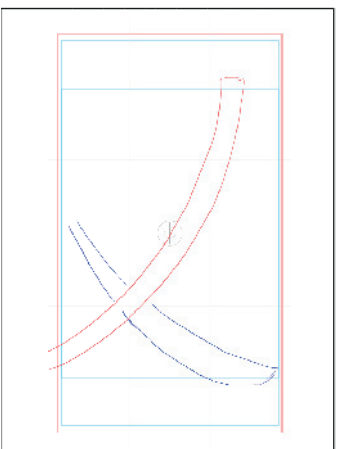
O invasor2 solta a criança e puxa seu facão, a tempo de defender-se do golpe de Maculelê e partir seu cajado ao meio

PROJETO: Maculelê

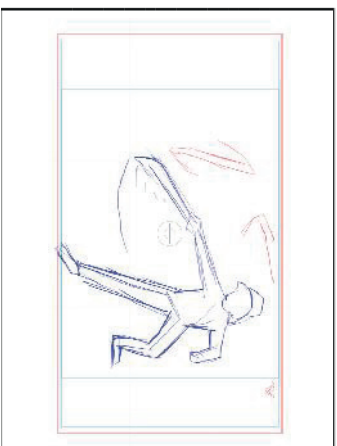
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 28

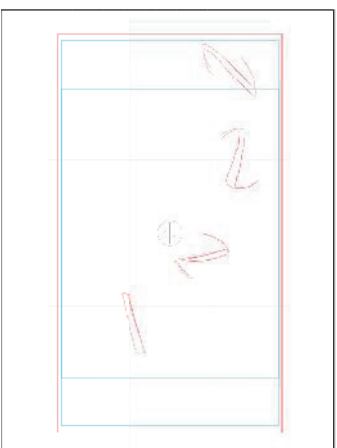
CENA 016 IMG ATO3.001



CENA 016 IMG ATO3.002



CENA 016 IMG ATO3.003



AÇÃO:

--	--	--

DIALOGO:

--	--	--
----	----	----

DESCRIÇÃO:

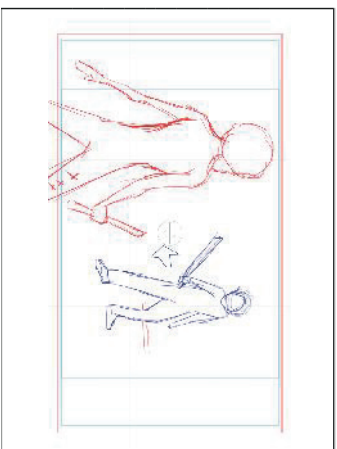
Faço cortando cajado	O pedaço cortado voa por cima do invasor2 com o facão	sequencia anterior
----------------------	---	--------------------

PROJETO: Maculelê

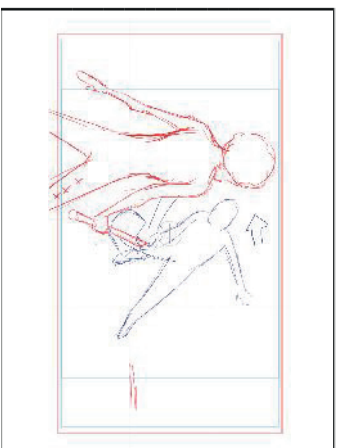
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 29

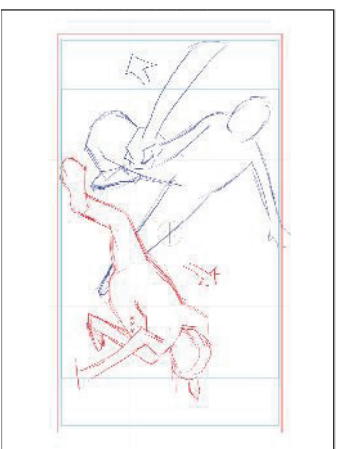
CENA 016 IMG ATO3.004



CENA 016 IMG ATO3.005



CENA 016 IMG ATO3.006



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
	--	
	--	

Vemos por trás de Maculelê, o invasor 2 se prepara para atacá-lo	Quando ele se projeta para frente Maculelê espera o momento certo e esquiva.	Saindo do golpe e preparando-se para pegar o outro pedaço do cajado
--	--	---

PROJETO: Maculelê

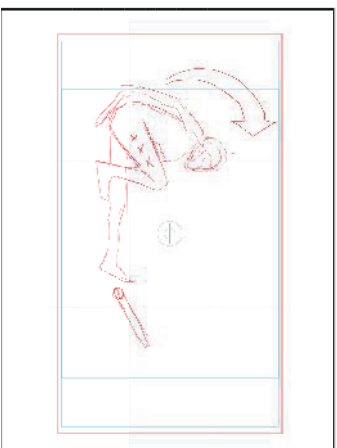
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 30

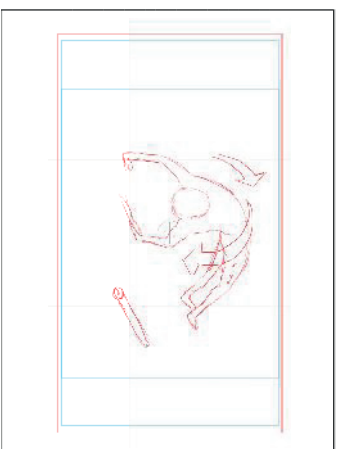
CENA 016 IMG ATO3.007



CENA 016 IMG ATO3.008



CENA 016 IMG ATO3.009



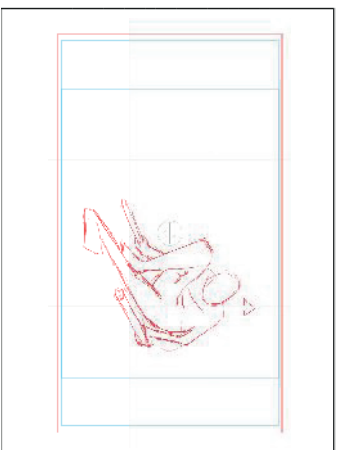
DESCRIÇÃO: DIALOGO: AÇÃO:

	--	O Invasor2 olha espantado a esquiva de Maculelê e então vira-se para outro ataque
	--	Numa sequência de piruetas Maculelê alcança o outros bastão e posiciona-se para enfrentar os invasores
	--	sequencia anterior



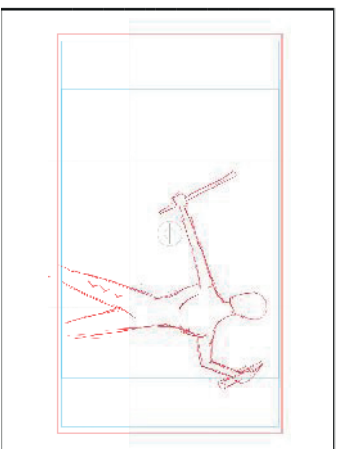
PROJETO: Maculelê

CENA	016	IMG	ATO3.010
------	-----	-----	----------



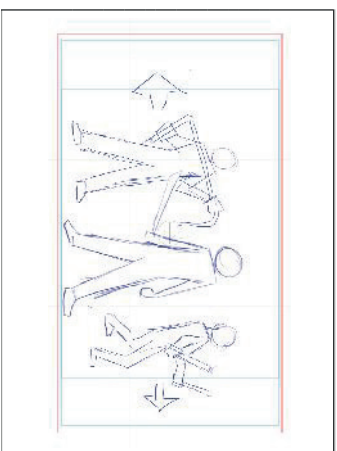
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	016	IMG	ATO3.011
------	-----	-----	----------



PÁGINA: 31

CENA	016	IMG	ATO3.012
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

	--	
--	----	--

DIALOGO:

--	--	--
----	----	----

DESCRIÇÃO:

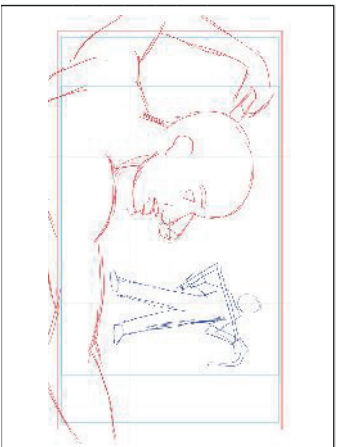
sequencia anterior	Maculelê posicionado para o ataque	Agora agrupados os invasores pegam suas armas, um de chicote, outro com um facão e outro com pedaços de madeira
--------------------	------------------------------------	---

PROJETO: Maculelê

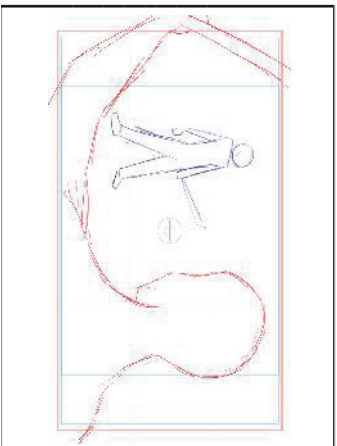
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 32

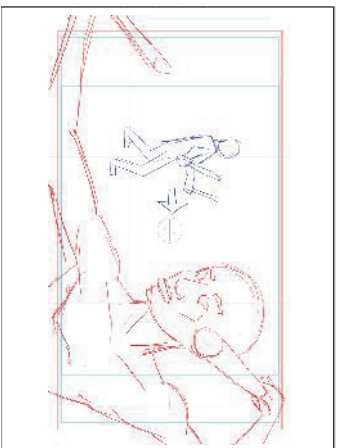
CENA	016	IMG	ATO3.013
------	-----	-----	----------



CENA	016	IMG	ATO3.014
------	-----	-----	----------



CENA	016	IMG	ATO3.015
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

	--	
--	----	--

DIALOGO:

--	--	--
----	----	----

DESCRIÇÃO:

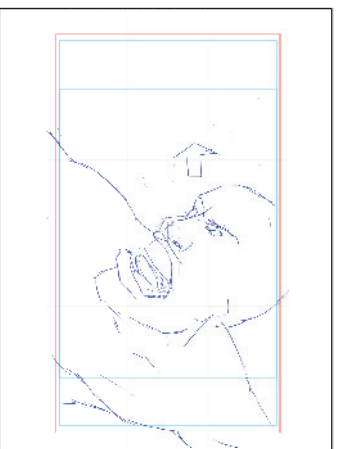
A Câmera gira por trás de Maculelê mostrando os invasores prestes a atacar	sequencia anterior	sequencia anterior
--	--------------------	--------------------

PROJETO: Maculelê

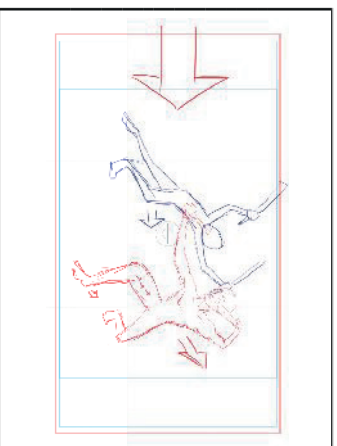
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 33

CENA 016 IMG ATO3.016



CENA 016 IMG ATO3.017



CENA 016 IMG ATO3.018



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

--

--

--

O invasor com os bastões ataca de uma posição que Maculelê não pode ve-lo

Astutamente Maculelê esquiva-se para trás do atacante

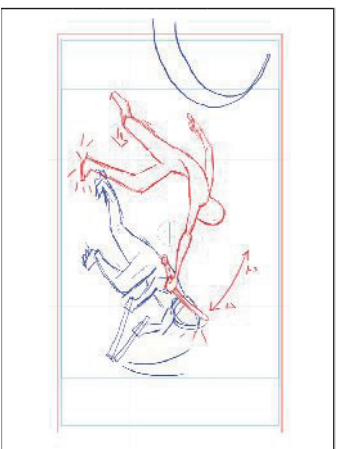
Golpeando com força sua cabeça, no mesmo instante o chicote está preste a acertá-lo

PROJETO: Maculelê

ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 34

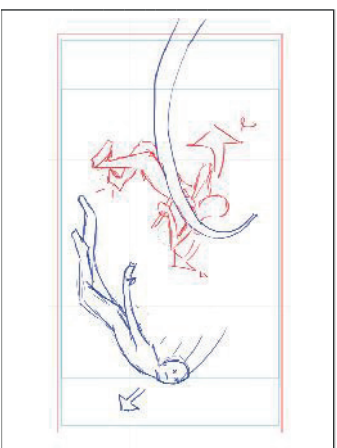
CENA 016 IMG ATO3.019



CENA 016 IMG ATO3.020



CENA 016 IMG ATO3.021



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
	--	
	--	

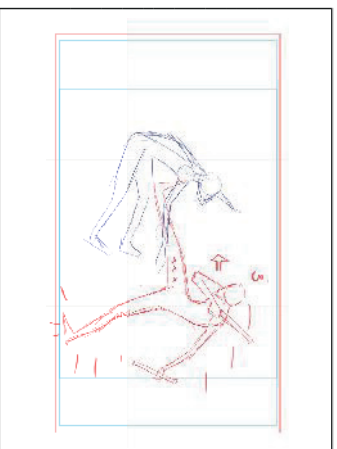
Chicoteador ataca		
Invasor3 cai desmaiado enquandto Maculelê esquiva do chicote.		
Maculelê projeta-se para a frente com muita velocidade terminando com um chute na barriga do Invasor4		

PROJETO: Maculelê

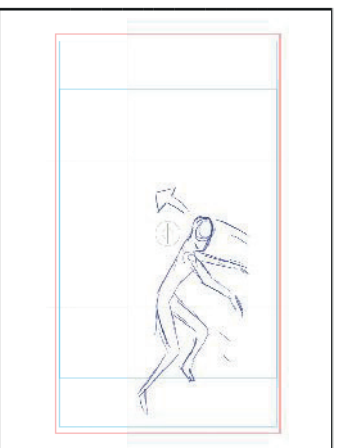
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 35

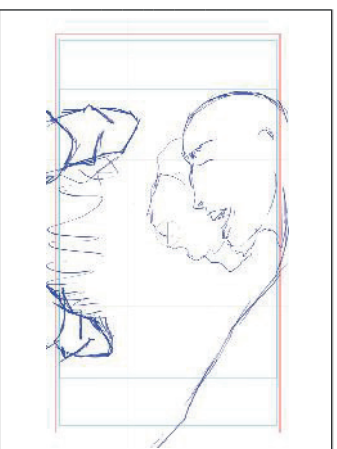
CENA 016 IMG ATO3.022



CENA 016 IMG ATO3.023



CENA 016 IMG ATO3.024



AÇÃO:

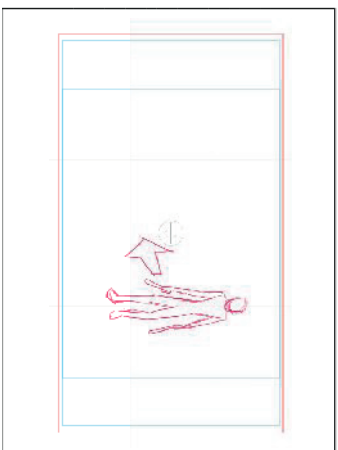
DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
Que voa pelo ar e cai em frente ao invasor <sup>2</sup>	--	Olhamos pelos olhos do invasor 2, vemos o invasor <sup>4</sup> sangrando no chão
	--	Ainda pelos olhos do invasor <sup>2</sup> vemos Maculelê avançar mancando em nossa direção

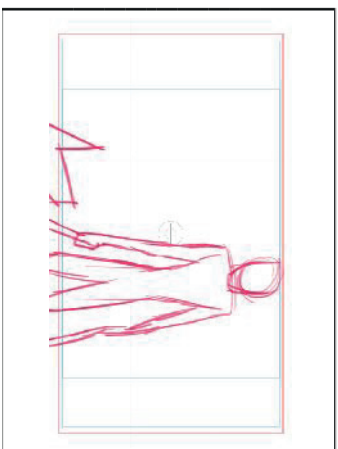
PROJETO: Maculelê

CENA	016	IMG	ATO3.025
------	-----	-----	----------



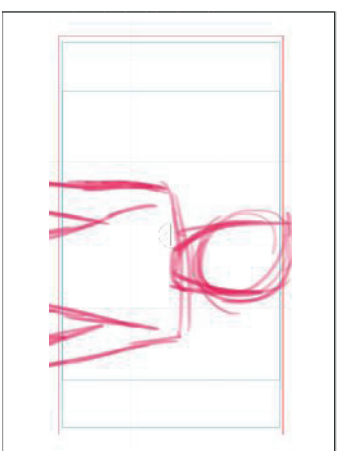
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	016	IMG	ATO3.026
------	-----	-----	----------



PÁGINA: 36

CENA	016	IMG	ATO3.027
------	-----	-----	----------



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
sequencia anterior		sequencia anterior
	--	
		sequencia anterior

PROJETO: Maculelê

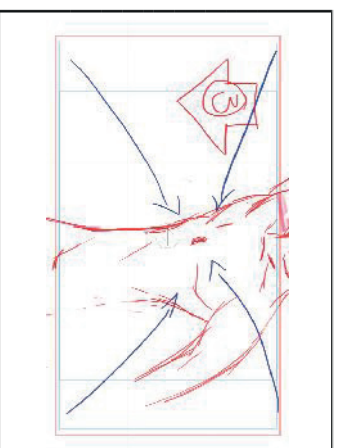
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 37

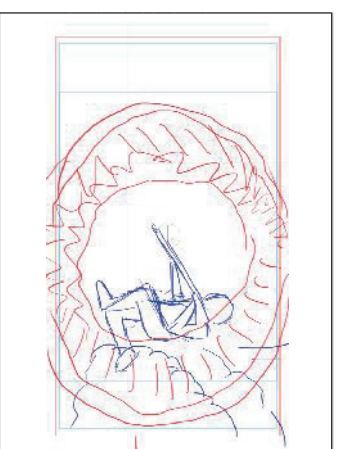
CENA 016 IMG ATO3.028



CENA 016 IMG ATO3.029



CENA 017 IMG ATO3.030



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

		Mostra o rosto do rapaz e ao fundo um capanga que estava escondido na mata com uma arma apontada na direção do Rapaz. Diz:
--	--	

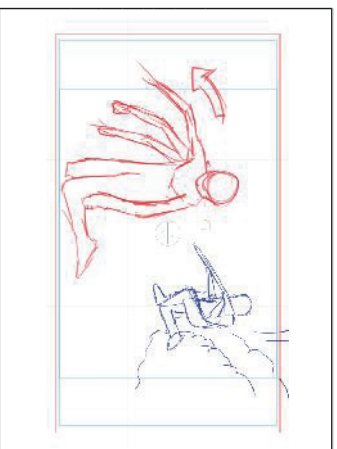
--		
Maculelê arma um golpe conta o invasor2, ouvimos um barulho de tiro	Vemos o furo feito pelo tiro	Através do vemos um invasor com uma arma de fogo saindo de trás de uma moita

PROJETO: Maculelê

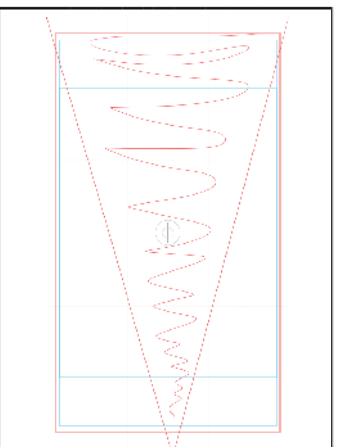
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 38

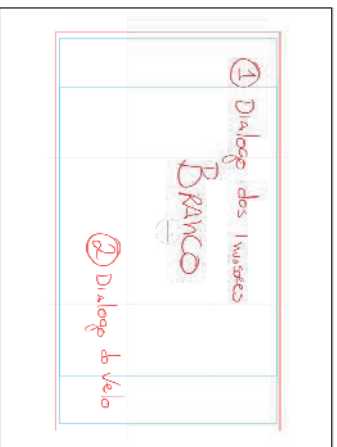
CENA 017 IMG ATO3.031



CENA 017 IMG ATO3.032



CENA 018 IMG DESFECHO.001



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

--		
--	Achamos o desgraçado que matou meu irmão. Sorriso de satisfação.	
Plano conjunto Maculelê cai de joelhos enquanto Atrador se levanta	Fade to black	Ouvimos as vozes dos invasores conversando sobre pegar os escravos, o som vai diminuindo
		Os que estavam caçando ouvem o tiro e voltam correndo em direção ao quilombo.

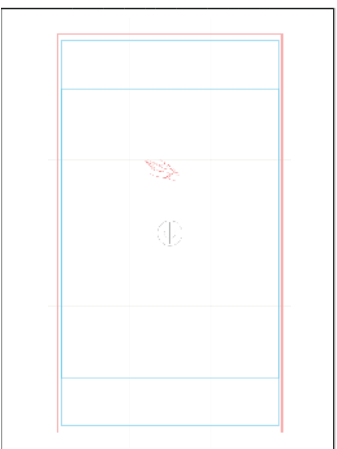


PROJETO: Maculelê

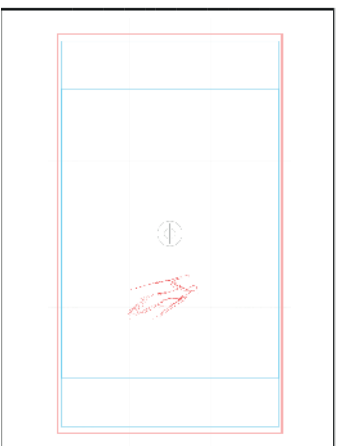
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 39

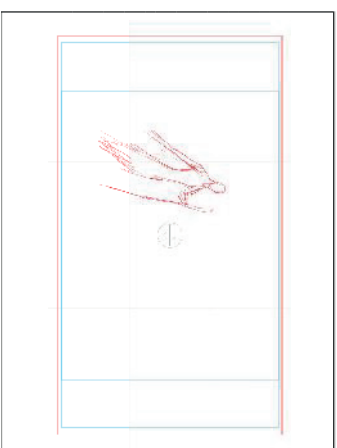
CENA	018	IMG	DESFECHO.002
------	-----	-----	--------------



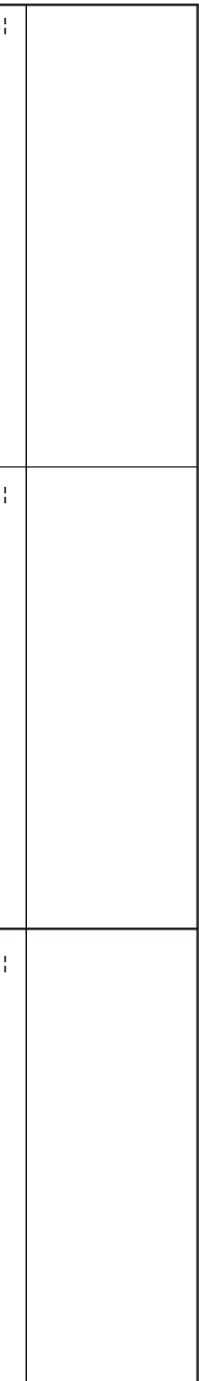
CENA	018	IMG	DESFECHO.003
------	-----	-----	--------------



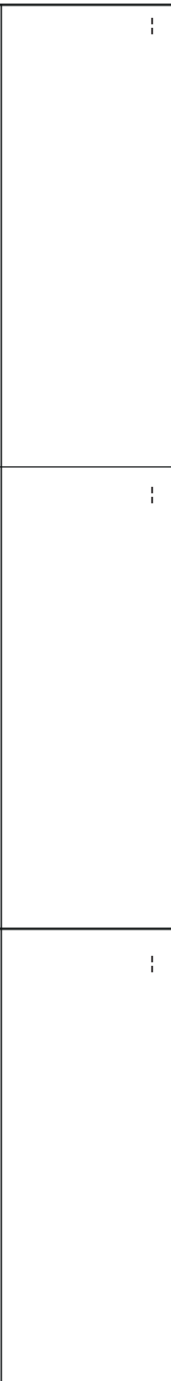
CENA	018	IMG	DESFECHO.004
------	-----	-----	--------------



AÇÃO:



DIALOGO:



DESCRIÇÃO:

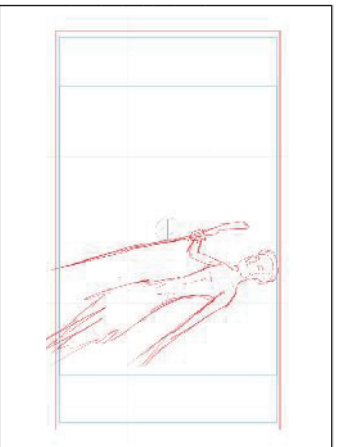
Tudo branco com um vulto ao fundo, vozes de velho falando ao fundo	O vulto vem flutuando e se aproximando, vamos identificando a figura	É Carasi, o velho que servia a comida, o que o velho fala agora é alto e claro
--	--	--

PROJETO: Maculelê

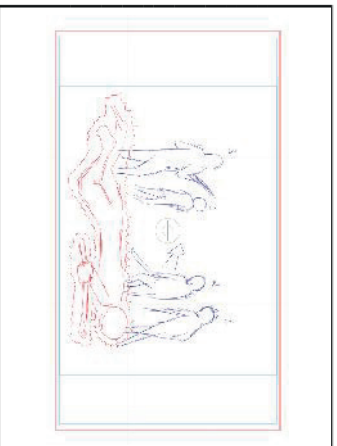
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 40

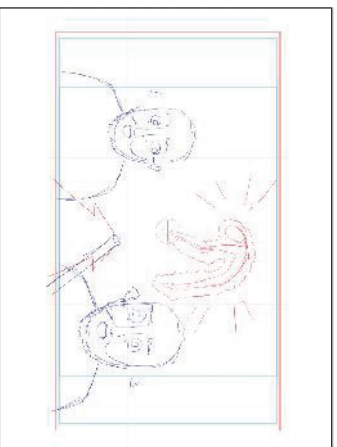
CENA 018 IMG DESFECHO.005



CENA 019 IMG DESFECHO2.001



CENA 019 IMG DESFECHO2.002



AÇÃO:

Cenário em desfoque uma luz forte ao redor, o rapaz se vê conversando com o velho, aquele que morrera espancado. O velho fala: - Você ainda não terminou sua tarefa filho, proteja a liberdade destas pessoas assim como protegeram a sua, juntos somos fortes. Estende a mão para o rapaz que a pega.

DIALOGO:

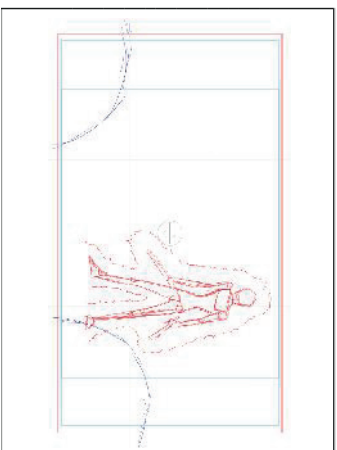
--

DESCRIÇÃO:

Conversando com  
vemos os invasores saindo e então maculelê caído ao chão começa a brilhar  
Maculelê flutua com um brilho forte que faz com que os invasores olhem em sua direção espantados

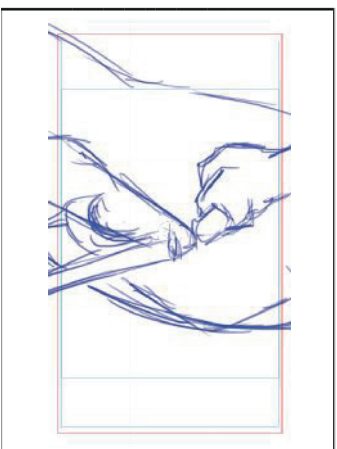
PROJETO: Maculelê

CENA	019	IMG	DESFECHO2.003
------	-----	-----	---------------



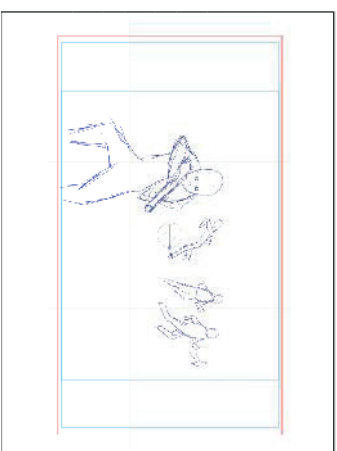
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	019	IMG	DESFECHO2.004
------	-----	-----	---------------



PÁGINA: 41

CENA	019	IMG	DESFECHO2.005
------	-----	-----	---------------



AÇÃO:



DIALOGO:



DESCRIÇÃO:

De pé e em posição de luta Maculelê irradia energia

O invasor5 carrega a arma para atirar mais uma vez

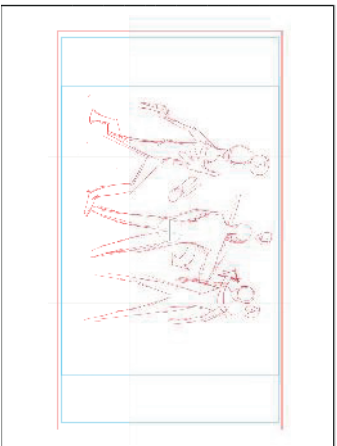
Vemos o invasor5 em posição de tiro enquanto os outro fogem ao fundo

PROJETO: Maculelê

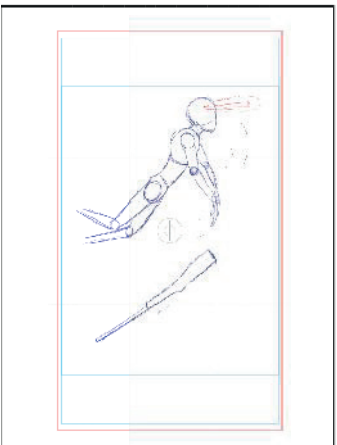
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 42

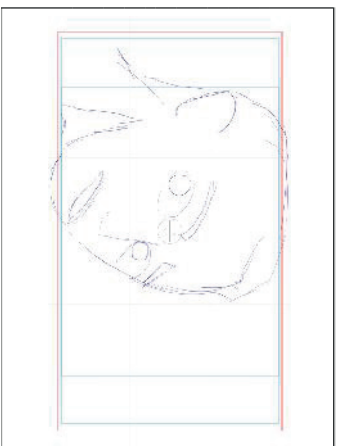
CENA	019	IMG	DESFECHO2.006
------	-----	-----	---------------



CENA	019	IMG	DESFECHO2.007
------	-----	-----	---------------



CENA	019	IMG	DESFECHO2.008
------	-----	-----	---------------



AÇÃO:

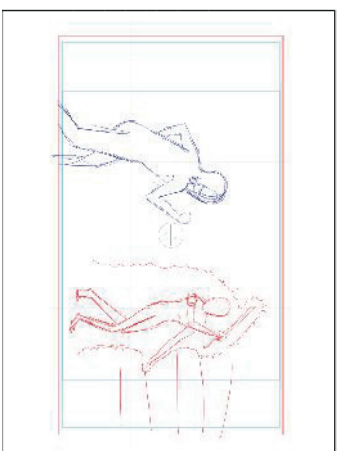
DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

--		
Maculelê faz um giro e atira um dos bastões em suas mãos, o bastão vai com muita velocidade e com o brilho da energia	--	
Acerta o meio da testa do invasor5 e fica cravado nela	--	
Um dos invasores que estavam fugindo olha espantado para ver o que está acontecendo	--	

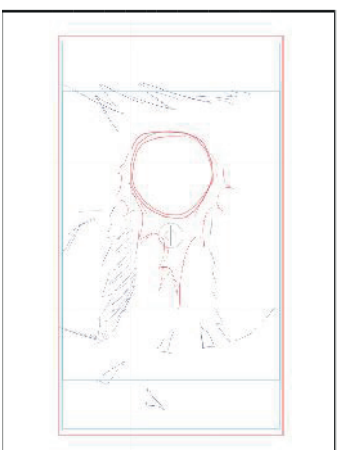
PROJETO: Maculelê

CENA	019	IMG	DESFECHO2.009
------	-----	-----	---------------



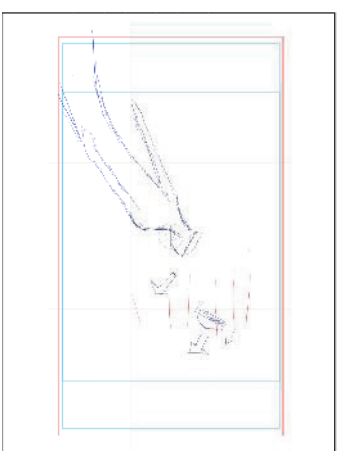
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	019	IMG	DESFECHO2.010
------	-----	-----	---------------



PÁGINA: 43

CENA	019	IMG	DESFECHO2.011
------	-----	-----	---------------



AÇÃO:



DIALOGO:



DESCRIÇÃO:

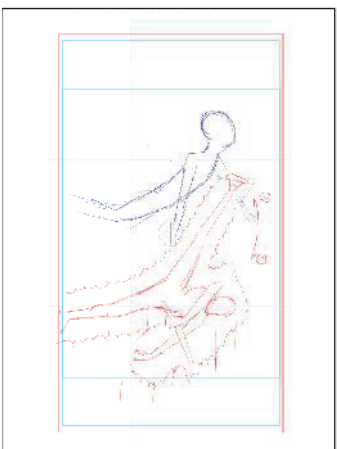
Vemos um vulto cortar seu caminho, é Maculelê com o bastão que restara-lhe na mão armado para um golpe	O golpe rasga a cabeça do invasor ao meio na altura das orelhas, o bastão brilha	Vemos caindo invasor para um lado e o topo da cabeça voando, Maculelê sumiu deixando um rastro de energia brilhante
--	--	---

PROJETO: Maculelê

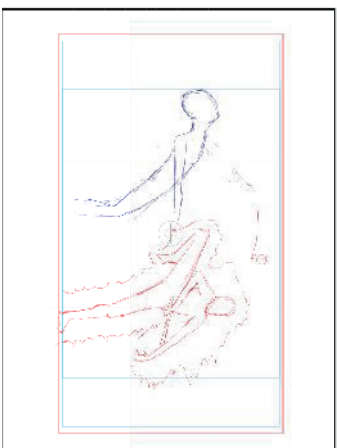
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 44

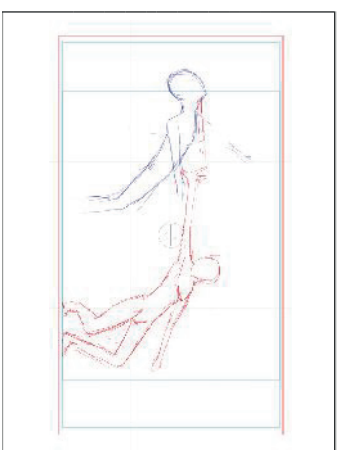
CENA 019 IMG DESFECHO2.012



CENA 019 IMG DESFECHO2.013



CENA 019 IMG DESFECHO2.014



AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	--	
	--	
	--	

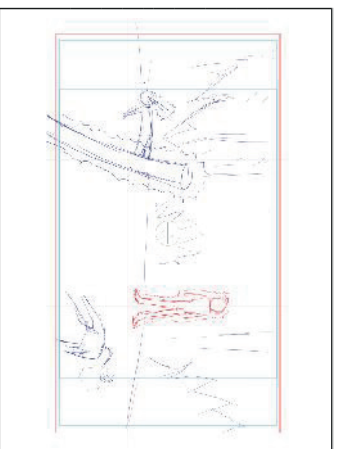
Maculelê reaparece dando um chute no queixo do outro invasor que voou pelo ar		Enquanto cai em camera lenta, Maculelê faz um giro para trás tomando posição para atirar o bastão contra o invasor	O bastão crava no pescoço do invasor que ainda voa pelo ar em queda
---	--	--	---

PROJETO: Maculelê

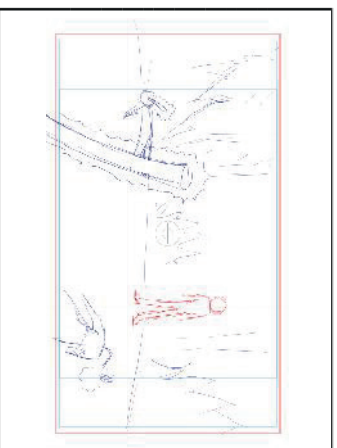
ARTISTA: Wesley Alberto Alves

PÁGINA: 45

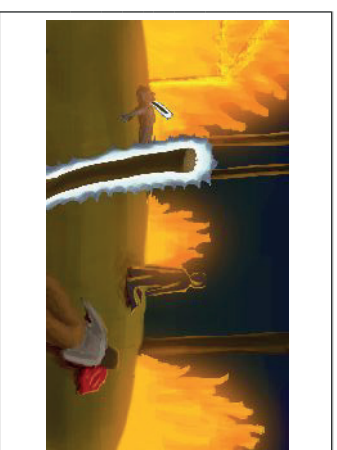
CENA	020	IMG	DESFECHO2.015
------	-----	-----	---------------



CENA	020	IMG	DESFECHO2.016
------	-----	-----	---------------



CENA	020	IMG	DESFECHO2.017
------	-----	-----	---------------



AÇÃO:

Um clarão emana do corpo do rapaz caído então ele levanta-se com uma espécie de flutuação e abre os olhos, brancos e iluminados, como se tivesse sido tomado por algo, uma nevoa o circunda. Aqueles que estavam derrubados estão de pé novamente e se espantam com o que está diante de seus olhos. Uma nova luta se trava onde os invasores projetam-se em direção ao rapaz possuindo tentando acabar com ele, com os bastões envoltos em pela energia que o anima, corta braços e pernas daqueles que tentam abatelô, ao chegar no atirador, este está tentando recarregar a arma, mas antes de conseguir tem o bastão lançado em sua direção que finca no meio de sua testa. Por fim quando todos estão caídos mortos, o rapaz olha a seu redor, parado em meio ao círculo formado pelos corpos dos invasores, olha as pessoas que defenderu as pequenas estruturas desmanchadas, dá um pequeno sorriso e cai de joelhos, fecha os olhos e então cai para a frente. Fade out

DIALOGO:

--

Vemos Maulelê parado brilhando, o acampamento em chamas, mas os invasores caídos, os bastões nos invasores brilham

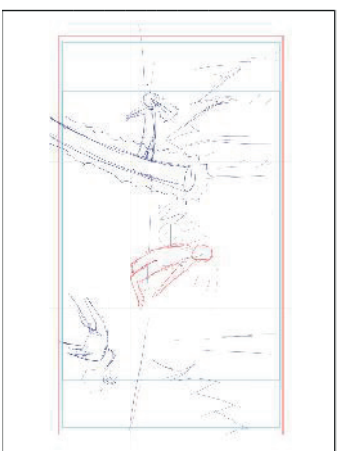
O brilho de Maculelê diminui mas os bastões continuam a brilhar

Maculelê cai de joelhos sem nenhum brilho.

DESCRIÇÃO:

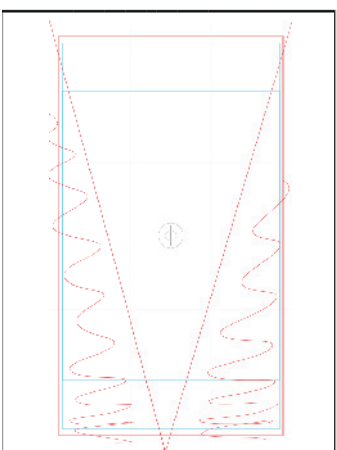
PROJETO: Maculelê

CENA	020	IMG	DESFECHO2.018
------	-----	-----	---------------

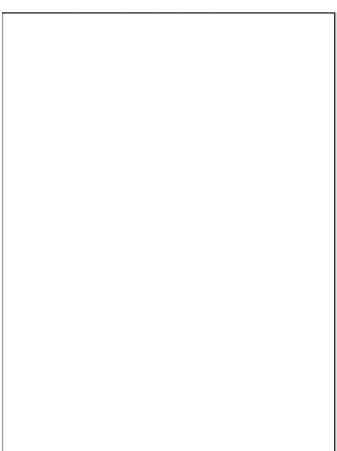


ARTISTA: Wesley Alberto Alves

CENA	020	IMG	DESFECHO2.019
------	-----	-----	---------------



CENA	IMG
------	-----



PÁGINA: 46

AÇÃO:

DIALOGO:

DESCRIÇÃO:

	:-	
Maculelê cai para frente		Fade to black